

2

# NEL VORTICE DEL TEMPO

IAN E CLIVE BAKER



oltre  
l'incubo



librogame®

*A Vivien*

Prima ristampa, maggio 1990

ISBN 88-7068-179-3

Titolo originale: «Forbidden Gateway-Terrors out of Time».  
Prima edizione 1985: Methuen Children's Books Ltd, London.

© 1985, Clive e Ian Bailey, per il testo.

© 1985, Jonathan Heap per le illustrazioni.

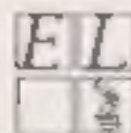
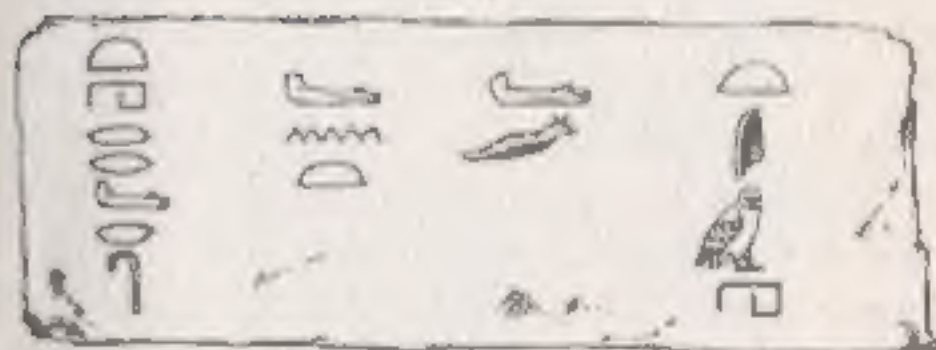
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

# NEL VORTICE DEL TEMPO

IAN E CLIVE BAILEY

illustrato da Jonathan Heap  
tradotto da Luisella Brugiapaglia



Edizioni E. Elle

34033 Tricase via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

## INTRODUZIONE

*Nel vertice del tempo* è la seconda avventura che ti trascina, nei panni di un investigatore, in una lotta psicologica contro le forze che stanno in agguato al di là della ragione e della scienza. Nella prima avventura, *Il regno dell'ombra*, sei andato in un remoto villaggio del Galles per dare una mano al tuo vecchio amico Charles Petrie-Smith, impegnato in una lotta disperata contro la Grande Oscurità. In quell'occasione hai trovato una misteriosa piccola piramide di cristallo, di cui neppure Petrie-Smith, con tutti i suoi titoli accademici e le lunghe ricerche, ha saputo spiegare l'origine. Hai deciso di portarla a Londra, per esaminarla con calma, ignaro che essa ti sta per trascinare in un'altra spaventosa lotta con le forze del male. Questo libro ti offre la possibilità di influire sul corso degli avvenimenti per mezzo di due dadi (2D), una matita, una gomma e un foglio di carta per prendere appunti e disegnare le mappe che ti fossero necessarie. Più avanti troverai una pagina con un Registro Personale, del quale ti servirai per controllare momento per momento il tuo stato di salute fisica e mentale e per annotare le variazioni che si verificassero nel tuo equipaggiamento durante l'avventura.

Prima di affrontare la lotta devi creare, secondo le regole che riportiamo di seguito, un personaggio dotato di qualità e caratteristiche particolari.

Se hai affrontato la prima avventura, il personaggio è già pronto: altrimenti leggi le istruzioni qui sotto.

### **Come creare il tuo personaggio.**

Dal momento che vuoi fare l'investigatore *Nel partito del tempo* devi essere dotato di determinate qualità: per stabilirle ti servirai di un dado (1D), ricordandoti poi di segnarle sul Registro Personale.

**Forza.** Indica il grado della tua potenza fisica. Getta un dado e aggiungi 3 al numero uscito. Segna il risultato nella casella «Forza» del Registro Personale.

**Resistenza.** Indica la capacità di resistere al dolore e dipende direttamente dalla Forza: devi moltiplicare per 2 la Forza, e segnare il risultato ottenuto nella casella «Resistenza». Se durante l'avventura la tua Resistenza si riduce a zero o meno, sei morto. Vedi in proposito le regole indicate al paragrafo *Follia e Morte*.

**Intelligenza.** Indica il grado di prontezza nell'analizzare e comprendere ogni situazione. Getta un dado e al numero che esce aggiungi 3. Scrivi il numero ottenuto nella casella «Intelligenza».

**Volontà.** È la capacità di sopportazione alle improvvise emozioni e alle lunghe tensioni. Moltiplica il valore della tua Intelligenza per 2 e segna il risultato nella casella «Volontà». Ricorda che se gli avvenimenti riducono la tua Volontà a zero o meno, entri in uno stato di grave crisi che rende impossibile continuare l'avventura. Vedi in proposito le regole riportate al paragrafo *Follia e Morte*.

**Abilità.** Questa qualità indica la tua destrezza nel maneggiare congegni di diversa natura, o nell'esibirti in azioni complesse che richiedano capacità di coordinamento psico-fisico. Getta un dado, aggiungi 3 e segna il totale nella casella «Abilità».

### **Come si gioca.**

Durante l'avventura dovrai mettere alla prova le tue qualità per vedere se ti consentono di superare i diversi ostacoli. Per vedere se una prova è stata superata, bisogna confrontare il valore della qualità in questione con il numero uscito dal lancio di due dadi. Se questo numero è inferiore o uguale al valore della tua qualità, hai superato la prova. Se invece il numero uscito è superiore al valore della tua qualità, allora hai fallito la prova e devi seguire le istruzioni che il libro ti fornirà volta per volta. Ti troverai ad avere a che fare molto frequentemente con questa regola.

### *Esempio:*

**238**

Ti arrampichi audacemente sul ballatoio, e ti aggrappi al lampadario, sperando di arrivare proprio sopra Ausbach. Metti alla prova la tua Abilità; se ci riesci, vai al **251**. Altrimenti vai al **278**.

Supponiamo che l'Abilità del tuo investigatore sia di 7 punti, e che dal lancio dei dadi siano usciti i numeri 4 e 2. Poiché  $4 + 2 = 6$ , un punto in meno del valore della tua Abilità, la prova è riuscita e devi andare al

**251.** Se invece avessi tirato 5 e 3 (per un totale di 8), il valore della tua Abilità sarebbe stato superato e saresti dovuto andare al **278**.

### Regole di combattimento.

In questo libro tutti gli scontri e le battaglie sono stati studiati in modo da rendere semplice il gioco, pur offrendoti la possibilità di scegliere sempre tra diverse alternative. Normalmente le modalità di combattimento saranno quelle che ti abbiamo illustrato nel paragrafo precedente; ma talvolta, durante un corpo a corpo o in qualche combattimento mentale, dovrai invece ricorrere alla Tavola di Combattimento. Questa tavola si trova sia qui di seguito che dopo il Registro Personale.

## Tavola di Combattimento

		ATTACCO											
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
DIFESA	2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A	
	3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	
	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	
	5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	
	6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	
	7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	
	8	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	
	9	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9	
	10	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8	
	11	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7	
	12	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7	

### NOTE

A = Vittoria automatica

- = Sconfitta automatica

Lotti con tutte le tue forze per scioglierti dall'abbraccio mortale dell'insetto assassino, opponendo la tua Forza contro la sua (8) sulla Tavola di Combattimento. Se fallisci, vai al 271. Se vinci, cerchi di sparare? Vai al 314. O, se il caricatore non ha più pallottole, vuoi lottare corpo a corpo? Vai al 352.

Supponiamo che tu abbia 7 punti di Forza. Siccome ora stai attaccando, cerca il 7 sulla riga «Attacco»; poi segui la linea verticale finché incroci quella che parte dall'8 (la Forza dell'insetto assassino) sulla colonna «Difesa». Qui trovi il numero 6: getta due dadi, e se fai meno di 6 vinci, se fai di più perdi.

In generale se sei più forte dell'avversario la Tavola di Combattimento aumenta le tue possibilità di vittoria, ma se sei più debole ottieni l'effetto opposto.

### Armi ed equipaggiamento.

Per riuscire ad uccidere o a sconfiggere i tuoi avversari devi fare qualche prestazione eccezionale, oppure ridurre la Resistenza o la Volontà dell'avversario a zero. Per far ciò ti occorrono non solo Armi adatte, ma anche Forza ed Abilità nell'usarle (cosa che misuri lanciando ogni volta i due dadi).

Puoi notare che nel Registro Personale c'è una sezione chiamata «Armi». Qui segnerai le armi con cui affronti l'avventura: i pugni sono già segnati nel Registro Personale ed hanno la capacità di togliere 2 punti

alla Resistenza del tuo avversario. Quando trovi un'arma, sarà presentata ad esempio così: Bastone 3/-. Ciò significa che il bastone procura tre punti di danno alla Resistenza ma non ha effetti sulla Volontà. Per comodità si usano le seguenti abbreviazioni: Res = Resistenza; Vol = Volontà. A seconda che il numero si trovi a sinistra (Res) o a destra (Vol) del trattino obliquo, i colpi dell'arma agiscono contro la Resistenza o la Volontà del tuo avversario.

Man mano che l'avventura procede troverai altre armi, e ogni volta ti verrà indicato il loro fattore di danno. Potrai trovare inoltre anche altri oggetti, il cui effetto potrebbe addirittura rivolgersi contro di te. Devi perciò fare grande attenzione nell'usarli, perché se da un lato sono molto potenti, dall'altro nascondono delle incognite. Se hai già letto *Il regno dell'ombra* forse hai trovato la bacchetta del guerriero; in questo caso puoi portarla con te in questa avventura. Infine ricorda che, quando tiri i dadi, se ottieni un doppio 1 questo ti consente di infliggere un danno due volte più grave di quello indicato per l'arma o l'oggetto corrispondente.

### Follia e Morte.

Se la tua Volontà si riduce a zero, o meno, ciò significa che la mente è stata sottoposta ad una tale tensione da non essere in grado di proseguire nelle indagini. Se la tua Resistenza si riduce a zero, o meno, significa che sei morto e che l'avventura è conclusa. Per cercare di evitare un simile evento alla fine di ogni giornata recuperi, secondo le indicazioni che ti verranno date, metà della Resistenza e della Volontà perdute nel corso degli avvenimenti. Il recupero si calcola

così: sottrai dal valore iniziale della Resistenza quello che hai al momento del calcolo; dividi il risultato per 2 e, dopo aver arrotondato per difetto, aggiungi il numero ottenuto alla Resistenza del momento.

**Esempio:** Se hai iniziato l'avventura con una Resistenza di 16 punti e durante il primo giorno ne hai perduti 7, al calar della notte ti troverai con 9 punti di Resistenza. Sottrai allora 9 da 16 e ottieni 7. Dividi poi il 7 per 2 e ottieni 3 e 1/2. Togli la frazione (1/2) e aggiungi 3 alla Resistenza che possiedi in quel momento, ottenendo così 12. Al primo momento quest'operazione ti può sembrare macchinosa, ma in realtà è semplice e rispecchia la capacità del nostro corpo di riprendersi dalle ferite durante il riposo.

Per recuperare la Volontà devi applicare il medesimo procedimento. Ricorda che il recupero si calcola sempre sulla differenza tra valore iniziale e valore corrente, pertanto non puoi mai concludere il gioco con un punteggio superiore a quello con cui l'hai iniziato. Se, nonostante i recuperi, vieni ucciso (Resistenza ridotta a zero), o impazzisci (Volontà ridotta a zero), ti verranno date delle indicazioni per trovare una via d'uscita che ti faccia scampare dalla Morte o dalla Follia. Se non ti viene offerta alcuna possibilità nel testo, utilizza uno dei paragrafi stampati sul Registro Personale.

Tuttavia se, nonostante tutto, il tuo personaggio dovesse giungere ad una fine irrimediabile e prematura, non ti resta che creare un nuovo investigatore e ricominciare.

Ecco, ora sai tutto ciò che ti serve per investigare *Nel vortice del tempo*. Buona Fortuna!

## Registro Personale

NOME:

<b>Forza</b> (FOR)	<b>Resistenza</b> (RES)
<b>Intelligenza</b> (INT)	<b>Volontà</b> (VOL)
<b>Abilità</b> (ABI)	Se la Resistenza o la Volontà dell'investigatore si riducono a zero (0) e non ci sono altre possibilità di uscita, usa i seguenti contesti di recupero: Resistenza 150 Volontà 123

### Combattimento

ARMI      DANNO  
RES/VOL.

Pugni      2 / -

### Equipaggiamento

#### RICORDATI!

Se tirando i dadi durante un combattimento ottieni un doppio uno, procuri all'avversario un doppio danno. Devi togliere, cioè, dalla sua Resistenza o Volontà il doppio del punteggio stabilito.

## Combattimenti

MOSCO	FOR	RES	INT	VOL	ABI	DANNO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

## Tavola di Combattimento

		ATTACCO										
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
DIFESA	2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
	3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
	5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
	6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
	7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
	8	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
	9	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8	9
	10	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7	8
	11	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7	7
	12	-	-	-	-	-	2	3	4	5	6	7

### NOTE

A = Vittoria automatica

- = Sconfitta automatica

Ad un tratto il legno intorno alla serratura si gonfia per poi frantumarsi in mille pezzi mentre i cardini cedono all'improvviso. Appare una pallida creatura, dalla testa calva, che rimane per un attimo attonita a percepire un eventuale segno di pericolo, e poi sguscia furtiva nella notte borbottando tra sé.

La sua figura emaciata si perde lungo una strada deserta, dove dai tombini escono lunghe lingue di una nebbia umida e mefitica che cercano di avvolgerlo, l'uomo al suo passaggio. Questi si lascia avvolgere dalle spire di nebbia come fossero un pesante mantello, e così nascosto si avvia silenzioso tra le case che circondano il British Museum. Dove starà andando? Vai al 16.

La spada trapassa le fragili bende che avvolgono la mummia, andando a colpire la spina dorsale di quel corpo essiccato. Con un lampo di luce blu la forza magica che animava quell'antico cadavere si sprigiona lungo la tua arma, fino a penetrarti nel corpo! Metti alla prova, sulla Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro la forza di questa scarica (8). Se vinci, vai al 12. Se perdi, vai al 131.

Sei ferito, barcolli e ti senti mancare. Le ginocchia si piegano, facendoti cadere a faccia in giù sul pavimento. Grugnendo soddisfatto, il gobbo accucciato accanto a te mormora: «Il mio padrone sarà contento». Ormai la tua mente precipita nell'oscurità: è la fine dell'avventura.

Perdi 2 punti di Volontà di fronte all'orrore che si sta materializzando davanti a te. All'improvviso la creatura si balza addosso afferrandoti il collo con gli artigli, mentre una oleosa nube di fumo ti avvolge come in un bozzolo. Allora tenti una disperata difesa, ma non riesci ad afferrare che fumo! L'orrore che ti avvolge è un enorme parassita, che sta succhiando gli umori del tuo corpo provocandoti sulla pelle delle grosse bolle diffuse che si spaccano, lasciandoti ferito e dolorante! Perdi 3 punti di Resistenza. Se con ciò sei ridotto a 0, vai al 212. Se invece sopravvivi, puoi usare lo zufolo del drago, sempre che ne sia in possesso. Vai al 91. Oppure puoi cercare un altro sistema per combattere questa creatura. Vai al 152.

Con un urlo riesci a liberarti dallo stato di ipnosi in cui ti aveva ridotto la creatura. (In ogni caso, se la tua Intelligenza ha sofferto nel corso della lotta, resterà ri-



dotta così, finché non troverai le istruzioni per ritemprarti.) Ora non ti resta che decidere come comportarti con questo vile assassino. Userai la pistola, a rischio di far saltare i controlli vitali dell'aereo? Vai al 70. Oppure prenderai l'estintore e ne scaricherai il getto sopra la bestia? Vai al 112.

## 6

Se vuoi usare il bastone, devi mettere alla prova la tua Abilità. Segna i dati seguenti sul Registro Personale alla voce Armi: Bastone da montagna 3/-. Tutte le volte che colpirai un bersaglio, causerai 3 punti di danno alla sua Resistenza. Se stai combattendo con lo zombi ladro, metti alla prova la tua Abilità: se vinci vai al 36. Se perdi, vai al 59.

Se stai combattendo contro la mummia, vai al 135.

## 7

«Bene, lasciati pensare» dice il cameriere, grattandosi la testa. «A Londra sono salite parecchie persone ma soltanto due di esse si trovano ancora a bordo».

Un vecchio signore invalido con la sua infermiera nella cabina 3 ed un signore americano, nella cabina 7. Temo di non ricordare i loro nomi, ma potete chiederli al Commissario di bordo; facendo un po' d'attenzione, perché è un vecchio piuttosto scorbuto».

Dopo queste scarse informazioni, andrai a trovare l'invalido nella sua cabina? Vai al 192. Investigherai sull'americano? Vai al 78. O interrogherai il Commissario di bordo? Vai al 33.

Tempestivamente blocchi quel braccio armato di pugnale e con un movimento fluido giri su te stesso, colpendo violentemente il tuo aggressore, che, sbilanciato, lascia la presa. Alzi lo sguardo e, con tua grande sorpresa, ti trovi faccia a faccia con la bella governante del barone! Perché mai dovresti colpire questa donna, che sta solo difendendo i segreti del padrone?

Lì per lì decidi di calmarla, sperando di trovare una scusa che giustifichi la tua presenza lì. Ma mentre ti dilunghi nelle spiegazioni, lei ti guarda completamente impassibile con uno stupido sorrisetto stampato sulle labbra. Che non capisca la tua lingua?

All'improvviso le tue febbrili scuse vengono interrotte da un suo balzo improvviso. Indietreggi, ma il pugnale di cui è armata riesce a squarciare la manica del tuo vestito, pertanto non ti resta che difenderti da questa donna assatanata. (Segna la sua Resistenza, 16, sul Registro Personale.)

Punterai freddamente la pistola su di lei? Vai al 52. O cercherai di strapparle il pugnale di mano? Vai al 176.

## 9

Devi mettere alla prova, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità nell'aprire il congegno della serratura (7). Se ce la fai, vai al 55. Se no, devi affrontare il cornicione fuori della finestra. Vai al 37.

## 10 (fig. 1)

Coraggiosamente scendi oltre l'orlo del pozzo mentre il terreno vibra sotto i tuoi piedi e lampi di luce grigia illuminano debolmente l'aria intorno. L'albero è



(fig. 1) Dai rami pendono strani frutti

immerso in un alone rosso che si espande fino a le  
pietre circostanti, rischiarando strani tratti di forma  
quasi rotonda che pendono dai suoi rami. Sono i tristi  
volti di uomini e donne morti da lungo tempo.

«Raggiungici. Raggiungici. Raggiungici!» echeggiano e  
loro voci in un macabro richiamo.

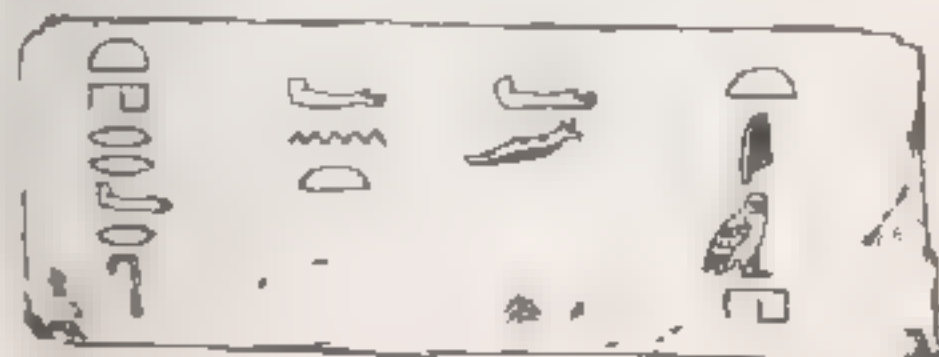
Devi provare la tua forte speranza. Se vinci vai al 38. Se  
perdi vai al 137.



Li accingi a scendere le scale quando noti un sottile  
cavo rosso attraverso la porta ad una trentina di centi-  
metri da terra. Lo superassi con cautela e scendi gli  
scalini scembiati. Man mano che procedi, ti accorgi  
che le pareti si vanno ricoprendo di macchie scure,  
mentre un odore di erba si diffonde lungo le scale.  
Quando in fondo, giri un angolo e ti ritrovi in una  
stanza polverosa e buia, a quella che hai appena  
lasciato. Vai al 53.

## 12

La mamma oscilla, poi cade proprio sulla punta del  
l'arma. Del antico egiziano non rimane che un muc-  
chietto di verde, da cui esala un acre odore di fumo.



Ti senti debole e ti gira la testa a causa della scarsità che hai dovuto sopportare, hai perso una manovellata (perdi 1 punto di Resistenza).

Tuttavia non hai tempo di riprenderti, perché sta suonando l'allarme e devi fuggire dalla sala egizia devastata. Vai al **205**

### 13

Ad un urlo del gobbo, un altro callesino ti avverte stendendoti per un attimo. Immediatamente egli sferra un calcio al petto e ti scaraventa all'altro lato della cucina. Controta, sulla Tavola di Combattimento, la Forza del gobbo (?) contro la tua. Se riesce vincere ti respinge con una tale violenza da mandarti a sbattere contro la lavatrice della cucina facendoti perdere 1 punto di Resistenza. Ora, vuoi cercare di far fuori il gobbo con la pistola? Vai al **66** (.) preferisci immaginare un canelero come arma? Vai al **335** e perdi invece, puoi mettere alla prova la tua Forza contro la sua (?), sulla Tavola di Combattimento. Nel caso la vittoria sia tua, vai al **85**. Altrimenti, torna indietro e ripeti questo paragrafo.

### 14

Con un'agile Finca eladi la guardia di questo morto viene, intenzionale e sventando così il suo attacco. I ladri, dopo aver emesso un grido, barcolla all'indietro stringendosi il petto, fino a cadere nel sarcofago dove scompare all'istante. Ora sei solo nel museo, vai al **99**

### 15

Non sei abbastanza veloce! Il pugno e brilla sopra il tuo braccio alzato per difenderti, ferendoti ad una spalla. Perdi così 3 punti di Resistenza.

La tua reazione è immediata: una piroetta e bricchi il braccio armato di pugnale poi facendoti impatto contro il corpo del avversario lo sbilanci in modo che abbandon la presa intorno al tuo collo. Finalmente puoi alzare lo sguardo di fronte a te sta la bella governante del Larone. Sei sbalordito. Come potresti colpire questa donna che in fondo sta semplicemente difendendo le cose del suo padrone? Prontamente decidi di calmarla, inventando una scusa che giustifichi la tua presenza lì. Mentre ti dilunghi in spiegazioni confuse, essa continua a guardarti impassibile con un sorrisetto stampato sulle labbra. Che non capisca la lingua?

Un suo balzo improvviso interrompe le tue futili scuse. Ti butta all'indietro, ma riesce a squarciarti la manica con il pugnale. Non ti resta che affrontare questa donna. Segna la sua Resistenza, 16 sul Registro Personale.)

Puntella la pistola per sparare? Vai al **52**. (.) cercherai di strapparle il pugnale di mano? Vai al **176**

### 16 (fig. 2)

La piramide è lì, sul tavolo accanto alla finestra, mentre tu, comodamente seduto in poltrona, fantastichi sulle sue origini che debbono essere senz'altro antichissime. Per l'ennesima volta la stai osservando. È una piramide in miniatura, fatta di un particolare cristallo che non si riesce a scalfire nemmeno con metal-



Fig. 2. Sta discusso se ne è vero.

Ma ciò che è più strano, e che a, interno, come  
proprio onore, si trova un dragone attorcigliato nell'at  
to di mordersi la coda.

Mentre sei immerso nei tuoi pensieri, dal davanzale  
della finestra si insinua un lembo di nebbia grigiastra  
e con essa una mano scheletrica scivola sul ripiano  
del davanzale e atterra la piramide di cristallo! Con  
un grido ti lanci verso la finestra e guardi fuori lo  
spazio si trova al secondo piano, perciò sei convinto  
di sorprendere il laico su una scala a pioli invece  
scopri la testa di un uomo cadaverico che scende strisciando lungo il muro. Gridi di paura; quello con un  
lazzo salta nel giardino di sotto, e dopo averti rivolto  
uno sguardo ghignante scompare nella nebbia.

Atterra il mantello dalla sedia e ti precipiti verso le  
scale. Come pensi di armarti? Con lo stocco nascosto  
nel bastone da passeggio che si trova in fondo alla  
sedia? O con il tuo fidato bastone da montagna che  
sta appoggiato al muro? Scegli l'arma e segnalala sul  
Registro Personale Poi vai al 31.

17

La spada katira sembra fatta di solido bronzo col ma  
nico intarsiato d'avorio. Doveva esser servita in qualche  
antico rito, ma è ancora perfettamente affilata e



ben bilanciata. Se vuoi prendere la spada, segna i suoi dati sul Registro Personale Spada *Katira* 1. Ogni volta che la vorrai usare, dovrà mettere alla prova tua Abilità F, in caso di vittoria, ogni colpo inferito dalla spada indebolirà la Resistenza del nemico di punti. Ed ora vuoi osservare più da vicino il coccodrillo di cocodrilho? Vai al 41. O preferisci andarte dalla stanza attraverso un lungo corridoio? Vai al 30.

### 18

Lo stupefacente sibilo emesso dalla creatura, la tua resistenza interrotta, mentre lei inceppa il suo ritmo. Devi confrontare sulla Tavola di Combattimento la tua Intelligenza contro la sua 7, se vinci riesci a spezzare l'incantesimo. Vai al 5. Se perdi, lei avanti.

Il tuo controllo sulla realtà sta due punti a poco. Togli 1 punto alla tua Intelligenza e aggiungi a quella della creatura. Ora ripeti questo paragrafo all'inizio. Ogni volta che fallirai nel tentativo di spezzare l'incantesimo ti indebolirà, mentre la creatura rafforzerà. Se la tua Intelligenza va a 0 vai al 29.

### 19

Ti svegli al trascio delle tendine del letto che si aprono e, ancora confuso da sonno intravedi una stanza sconosciuta arreata con mobili di mogano finissimi ravvivati da lucide cromature.

Un uomo vestito di bianco si rivolge a te, dicen-  
«Buon giorno! È quasi mezzogiorno desiderate la colazione?» Poi sorridendo si allontana. Dunque, sei bordo del dirigibile *Lucrezia*.

Durante le ore di sonno hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli avvenimenti della notte scorsa. Se la tua Intelligenza è stata indebolita, ora ha ripreso i suoi valori normali.

Dopo la colazione che ti fa recuperare ancora 1 punto di Resistenza, il cameriere torna a riprendere il vascello. Cercherai di sapere da lui qualcosa sui passeggeri che sono saliti a Londra? Vai al 7. O ti vestirai per andare a fare quattro chiacchiere con il Commissario di bordo. L'ufficiale addetto agli approvvigionamenti e al benessere dei passeggeri? Vai al 33.

### 20

Il gobbo aveva una Resistenza iniziale di 15. Se il danno che gli hai causato ha ridotto questa cifra a 0, vai al 184. Se vive ancora, leggi avanti.

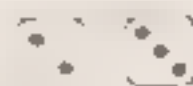
Con un urlo furioso, il gobbo brandisce l'ascia. Devi vincere la sua Abilità 6, Se ti è superiore, ti procura una ferita con cui perdi 3 punti di Resistenza se così si riduce a 0, vai al 3. Altrimenti, leggi avanti.

Poi sparare uno o due colpi, come preferisci, basta che ti ricordi di tirare i dadi ogni volta. Fai il computo del danno totale e sottrai i colpi sparati dal Registro Personale. (Se sei rimasto senza proiettili, puoi servirli del calcio della pistola, mettendo a n prova la tua Abilità. Se vinci, procuri 2 punti di danno alla Resistenza del gobbo.

Ora torna all'inizio di questo paragrafo e prosegui la lotta finché o tu o il gobbo non rimanete uccisi.

### 21

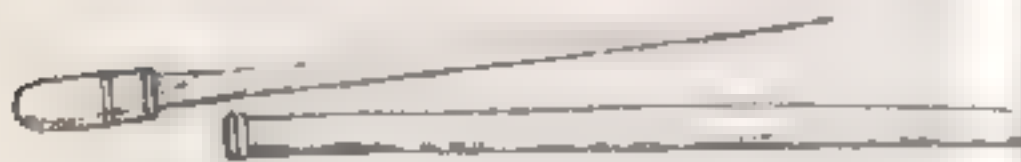
Sei costretto a spegnere la lanterna e ad appendere alla cintura per aver libere entrambe le mani. Poi ti



lasci penzolare dalla sporgenza e, afferrandoti con estrema cautela agli appigli, cominci a scendere. Metti alla prova la tua Forza. Se hai successo, vai al 327. Fallisci, vai al 340.

## 22

Per usare lo stocco, devi provare la tua Abilità. La voce «Arma» del Registro Personale, segna i seguenti dati Stocco 1D. - E ciò significa che ogni volta che costringi un avversario con lo stocco, gli procurerai danno pari al valore dei punti usciti con un tiro d'ado (1D).



Se stai lottando contro lo zombi ladro, metti alla prova la tua Abilità.

In caso di vittoria, vai al 14. Se perdi, vai al 59. Se invece stai combattendo contro la mamma, vai al 353.

## 23

Il colpo di pistola manda a sbattere la creatura al di dietro contro la pedana del Guardiano, dopo un barcolato per un attimo scossa da alcuni singhi cade immobile. La scavalchi immediatamente per frontare il Guardiano. Vai al 77.

Mentre l'orrore si materializza di fronte a te, perdi il punto di Volontà. Si tratta di un dannato demonio lavoso, che a velocità incredibile riesce a bloccare ogni tuo tentativo di fuggire dalla stanza.



Vuoi tentare di eliminare questo essere con la pistola? Vai al 35. O preferisci lanciare la baionetta del guerriero? Vai al 73. Oppure, se ne sei in possesso, fischiarlo nello zutolo del dragone? Vai al 91. O ancora, preferisci cercare qualche altro sistema per far fuori questa creatura? Vai al 152.

## 25

Quando ti svegli ti ritrovi in un letto a ba-dacchino umido e ammuffito. Non sei riuscito a recuperare la Resistenza e la Volontà perdute durante gli scontri del giorno prima. Con un balzo ti metti a sedere, per osservare meglio quell'inedita stanza sconosciuta, simile alla camera circolare della torre di un castello, ma arredata con i mobili della cabina del dirigibile e dove sembrano esserci ancora tutti i tuoi oggetti personali, sparsi sul pavimento. La stanza ha un'unica

porta ed è debolmente illuminata da una stretta finestra aperta.

Ti alzi e, dopo aver raccolto tutti i tuoi oggetti, esamini la porta: è chiusa. Allora ti avvicini alla finestra, e, cui si vede una cupa foresta che si perde all'orizzonte. Dopo aver guardato ben bene, ti accorgi di essere rinchiuso in una torre a picco su massi rocciosi ed alberi immoti. Uno stretto cornicione a pochi centimetri dalla finestra, corre in giro alla torre.

Come potrai fuggire da questa stanza? Se possiedi grimaldello puoi aprire la serratura. Vai al 9. Ma se l'hai perduto, dovrai affrontare coraggiosamente sporgenza sotto la finestra. Vai al 37.

## 26

Da lontano, alle tue spalle, ti giungono le voci dei sorveglianti che sono stati svegliati dal trambusto notturno. Forse un colpo ben assestato al petto della mummia riuscirà a toglierle quell'innaturale soffio vitale? Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci, vai al 2. Se fallisci la mummia cerca di sopraffarti, pertanto devi batterti contro la sua Abilità (6). Se riesce a vincere, vai a 280. Se invece perde, puoi continuare a batterti contro di lei, ripetendo questo paragrafo, oppure puoi cercare di eludere la sua attenzione e andare al 48.

## 27

Perdi il punto di Volontà, mentre guardi attraverso sfera di vetro. Ti sembra di vedere una porta che apre piano piano, lasciando intravedere una bella cameriera che furtivamente entra in una cabina del di-

gnibile, sfilando da sotto il mantello un affilato coltello rituale. Con la bella faccia sempre impassibile, oltrepassa in punta di piedi, un baule di legno. La visione si interrompe all'improvviso al rumore del pavimento che scricchiola, e tu hai la sensazione che qualcuno ti stia alle spalle. Ti volti di scatto, trovandoti faccia a faccia proprio con la bella cameriera che, con un orribile sorriso stampato sul volto, stringe nella mano alzata un pugnale. Metti alla prova la tua Abilità. In caso di successo, vai a 297. Altrimenti, vai a 15.

## 28

Con prudenza strisci lungo la parete del pozzo, senza che nulla di strano ti accada, e raggiungi così sano e salvo l'entrata di una galleria puzzolente. Vai al 197.

## 29

Ti senti sempre più interpellato, le gambe non ti reggono e crolli sul pavimento della stanza. L'insetto assassino balza sul tuo petto e comincia a scavare dentro di te. Ormai non sei più in grado di sentire la sua voce gracchiante. O tu, povero mortale, anch'ettero con il tuo cervello l'avventura è giunta alla fine.



30

Questo corridoio è competentemente vuoto e termi-  
na con una parete bianca. Se hai in testa il capriccio di  
coccodrillo, vai al 51. Altrimenti devi mettere a  
prova la tua Intelligenza. In caso di successo, vai  
51. In caso di insuccesso, vai al 90.

31

Facendo i gradini, a due a due ti precipiti giù per le  
scale, apri in fretta il chiostrino e ti lanci nella ne-  
bia grigiastra. Inseguì il padre lungo Bedford Terrace  
fin sotto il British Museum, ma all'angolo di Bedford  
Square ti fermi, non senti più nulla, il cuore ti è stan-  
gito. Imprecando stai per tornare sui tuoi passi ver-  
sando, quando senti il cigolio di una porta: è la porta  
sul retro del museo, che è stata forzata. Entri de-  
terminando di seguire il rumore di passi che si allon-  
tano al piano di sopra.

Davanti a te ci sono due scanate, scegli quella di  
sinistra? Vai al 54. O quella di destra? Vai al 76.

32

Ti sei appena avvicinato alla rampa delle scale, quan-  
do qualcosa ti fa ricomparsa mandandoti a gambe



paria giù per i gradini. Perdi 2 punti di Resistenza. Se  
a questo punto la tua Resistenza si è ridotta a 0, la  
tua avventura ha fine qui. Altrimenti, dopo un volo  
revinoso ti ritrovi, in fondo, un po' ammaccato ma  
ancora vivo. Cadendo, il vetro della lampada si è rot-  
to ma il serbatoio è ancora pieno e lo stoppino a po-  
sti puoi riaccenderla. Vedi così che ti trovi in una  
stanza del tutto simile a quella che hai appena lasciato.  
Vai al 53.

33

Entrato nel piccolo, ma ordinatissimo ufficio del  
Commissario di bordo, lo trovi intento a controllare i  
dati nel suo libro contabile. Dopo aver segnato meti-  
colosamente un ultimo punto alle sue cifre, si volge  
verso di te.

«Ma che posso aiutarla?» chiede con voce un po' secca-  
ta. Ricordando il biglietto trovato a Shawwick House,  
chiedi se il signor Ausbach si trovi a bordo.

Il Commissario solleva lo sguardo attraverso i suoi  
occhiali, tira fuori da un cassetto un registro in pel-  
le lo apre e, sfogliando le pagine con il corso della  
mano, scorre la lista dei passeggeri, poi con un colpo  
secco chiude il registro e ti guarda.

«Di tutti i passeggeri che sono saliti a Londra, ne ri-  
mangono a bordo solamente due: il barone Bacnaus  
nella cabina 3 e quel celebre milionario misantropo  
americano, il colonnello Hiram T. Schroeder, nella ca-  
bina 7a.

Andrai subito da barone? Vai al 192. O dal colonnel-  
lo Hiram T. Schroeder? Vai al 78.

O cercherai piuttosto di strappare qualche altra infor-  
mazione al Commissario? In questo caso devi mettere

a confronto la tua Intelligenza contro quella del Commissario (5) utilizzando la Tavola di Combattimenti. Se fallisci, dovrai scegliere una delle soluzioni precedenti, perché il Commissario si rifiuterà di darti altre informazioni. Se vinci, vai al 371

### 34

Dalla cucina scarsamente illuminata, passi in una stanza decisamente buia. Si tratta, come puoi vedere dov'aver acceso la torcia, di un ampio soggiorno rivestito in legno. Al centro si trova una tavola di quercia lustrata a lucido e circondata da dieci sedie. Le finestre sono sbarrate e alle pareti sono appesi vecchi trofei di caccia, tarlatti e polverosi, ed i ritratti della famiglia Lathers. Proprio vicino alla porta, sulla parete ovale troneggia un ritratto di sir Rodrick Lathers impennato davanti alla Sfinge Egizia, con in una mano una carta topografica e nell'altra un cassetto da speleologo. Non c'è alcuna somiglianza tra questo ritratto e il mostruoso ladro che hai incontrato al British Museum.

Tranquillamente apri la porta e ti immetti in un corridoio buio dove, in un angolo alla tua destra, si trova un orologio a pendolo fermo, alla tua sinistra il corridoio si restringe e procede in direzione sud, almeno così sembra, addentrandosi nella casa silenziosa. Segui questo corridoio e vai al 50

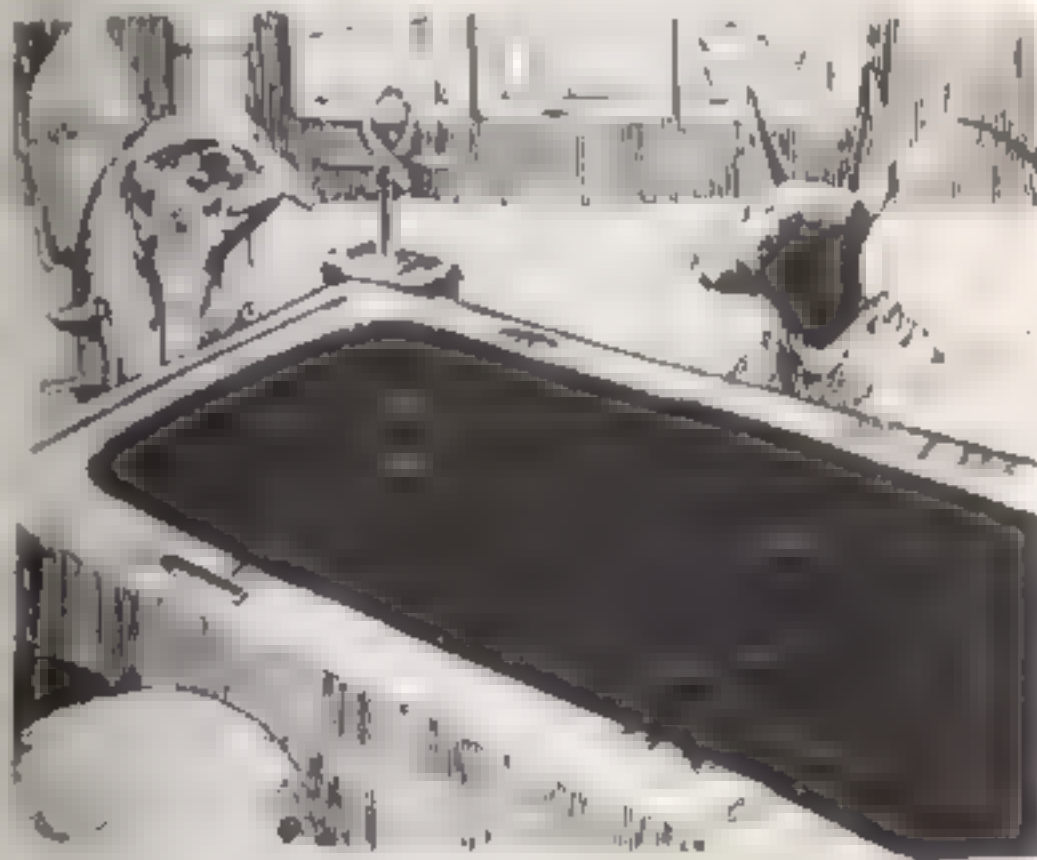
### 35

Spari un colpo (cancellalo dal Registro Personale), ma la pallottola si conficca nella parete di fronte e non avendo trapassato la creatura riesce solamente ad immobilizzarla. Infatti ti attacca, facendoti perdere 3 pun-

ti di Resistenza. Se così ti ritrovi a 0, vai al 212. Se no, nel caso tu ne sia in possesso, proverai ad usare lo zio non del dragone? Vai al 91. O cercherai un altro modo per combattere la creatura? Vai al 152.

### 36

Con un'agile mossa tocchi il golfo attacco di questo mostro vivente, conficcandogli senza esitazione la punta acuminata del bastone da montagna tra le costole.



Con un grido acuto, e stringendosi il petto, il ladro barcolla all'indietro verso il sarcofago nel quale precipita e sparisce! Ora sei solo nel museo. Vai al 99

37

Cautamente ti sollevi su davanza e, e affrontando il gelido vento che ti soffia contro ti avventuri sul cornicione semidiroccato dalle intemperie. Addossato al muro della torre, afferrì con decisione gli appigli che ti si offrono, ma hai fatto solo pochi passi quando la sporgenza cede sotto i tuoi piedi. Le dita ti si irrigidiscono all'istante, mentre con i piedi cerchi disperatamente un appoggio nella parte sana del precario camminamento. Devi mettere alla prova la tua Abilità. Se ce la fai trovi un appoggio e puoi continuare a avanzare verso un'altra finestra. Vai al 55. Altrimenti vai al 75.

38

Hai perso il punto di Volontà. Il terribile canto di quei morti continua inesorabile, togliendoti la forza di resistere perché senti che stanno invocando la tua anima e il tuo corpo. Lì ecco che un'immagine spaventosa ti appare alla mente: Austach ed i suoi seguaci fanno cadere delle persone nel cerchio. Con il tuo mezzo ti rendi conto che devi agire, altrimenti morirai dentro al Pozzo delle Anime.

Metti alla prova la tua Intelligenza contro lo spaurito dell'albero (6). Se vinci vai al 159. Se fallisci, vai al 72.

39

Di fronte all'orribile scena che ti si presenta ti senti da vomitare, e perdi il punto di Resistenza. Il povero giace riverso sulla sua poltroncina, con stretta in pugno una pistola Luger. Il collo è completamente squarciato. Che si sia suicidato?

La risposta non si fa attendere. L'insibilo minaccioso richiama la tua attenzione e con la coda dell'occhio intravedi un paio di zampe pelose, certamente appartenenti ad un enorme ragno, che si stanno arrampicando sul sedile del tuo pilota. È una vista insostenibile e capisci di rizzarti, mentre un sudore freddo ti scende lungo la fronte. Vai al 86.

40

Perdi il punto di Volontà, mentre guardi attraverso la lancia di vetro che ti mette in condizione di vedere oltre la copertura del dirigibile. Un uomo se ne sta ciuffando, non sulla piattaforma meteorologica. Non puoi vederlo, ma c'è qualcosa di familiare nella sua figura magra e la sua posa è del tutto simile a quella dello zombi che Brusa Mastean.

La misteriosa visione viene interrotta all'improvviso da uno strano e golo del pavimento. Ti senti afferrare per il collo, mentre un coltello ricurvo guizza nell'aria. Metti a prova la tua Abilità. Se vinci, vai al 8. Se perdi vai al 15.

41

Prendi questo strano copricapo di coccodrillo per esaminarlo meglio. Sembra una calotta molto aderente che forse nell'antichità veniva usata come segno di di-



stinazione o per qualche rito religioso? Mentre, ridir-  
dolo tra i miri, ricatti su sul possibile uso di pro-  
de la curiosa tentazione di metterlo in capo. Ma r-  
appena lo fai, ti senti pervasore da una tremenda r-  
sea e, in preda alle vertigini, ti accasci al suolo. Per-  
limento di Volontà. Ben presto tuttavia questa ser-  
zione scoppiare e ti senti esausto, ma stranamente  
tanco! Aggiungi il coprifuochio conceditelo nel R-  
stro Personale. Che tua ora raccoglierà la spada  
fina? Vai al 17. C'atriverai a una stanza verso  
corridoio che si per le fontane. Vai al 30.

#### 42

La vista dell'orrendo zombi ti costa il punto di  
loria. Quello approfita dell'unico in cui abbia-  
guarita per attaccarti, grattandoti le viscere con le  
ghie delle sue lunghe e distinte mani.  
Devi misurare su a favore il Combattimento,  
Abilità contro quella del ladro (8). Se vince vai al 18.  
Se perde, puoi attaccare con le stocche, vai al 22  
pure con il bastone, vai al 6.

#### 43

Tiri la leva e il muro sprofonda senza rumore ne-  
vimento. Davanti a te si apre una galleria polver-  
le cui pareti sono decorate con scene di sacrifici r-  
1. Avanzi sollevando la polvere al tuo passaggio e  
frontando le ombre che sembrano danzare intor-  
Ad un certo punto la galleria si restringe in uno  
to camminamento che sporge su una profonda  
bacia. Facendoti luce con la lanterna cerchi di veder  
meglio oltre il bordo e ti accorgi che alla tua destra

sono degli appositi appigli che conducono verso il  
naso.

Usi questi appigli per scendere nell'abisso? Vai al  
21. O tornerai nella camera dei geroglifici, per explo-  
rare il passaggio che conduce alla Galleria Principale?  
Vai al 128.

#### 44 (fig. 3)

Il capannone è un deposito di merci, trecento avio te-  
ne cartone ondato, bagagli di passeggeri e casse si-  
stimate con ordine. Ti arrampichi sopra le casse, cer-  
cando di sistemarti al sicuro, mentre aspetti l'arrivo  
del dirigibile. Dopo una breve attesa, si sente il rombo  
dei motori del *Lucerna* in arrivo. Quando inizia la  
manovra d'atterraggio, esci dal nascondiglio e ti unisci  
ai passeggeri ed a turisti in fila. Lascia nascosta in  
qualche angolo, e c'è la tua preda. Che sia il ladro zombi  
del British Museum? Vai al 19.

#### 45

Mentre te ne torni alla tua cabina, decidi di stare ben  
attento ai movimenti dei misteriosi Ausbach e Schroe-  
der fino a che il dirigibile non faccia scalo in qua che  
aeroporto. A hora di cena tuo, sorvegliati non si fan-  
no viva, ma ti concedi egualmente un buon pasto col  
quale recuperi il punto di Resistenza. Poi, tornato in  
cabina cadi in un sonno profondo durante il quale sei  
torcato dal incubo del ladro zombi e dalla sensazione  
di precipitare negli spazi dell'infinito. Vai al 25.

Guarda l'ultima pagina del diario di sir Roderick, che è stata scritta evidentemente dopo il suo rientro in Inghilterra.

«Ho arrivato nel continente, in riva di Aushach Oggi è tornato da Gales con l'aria di essere qualtruso. E dopo aver letto il giornale, ha voluto a tutti i costi che includessimo uno dei suoi saggi nella donazione per il British Museum. Più tardi, però, ha cercato di farsi perdonare, regalandomi un bel ritratto di un gentiluomo del Settecento che ho appeso sopra il caminetto della mia stanza.

Ho avuto un colpo secco al diavolo, e mi è appena in tempo a rimetterlo al suo posto, quando sento il tocco di quella cosa che si appoggia alla tua spalla. Ti voltisci, scatto, mentre una specie di tentacolo denso e fiammeggiante si attorciglia spingendosi verso la tua gola. Uno squallido orrore si sta materializzando davanti a te, e l'intelligenza può salvarvi. Se hai successo, vai al 24. Altrimenti, vai al 4.

Siete nelle navi a rano pozzo a forma di campana. Dall'alto un raggio di luce pallida e grigia illumina sette blocchi di pietra nera, disposti in cerchio, nel centro delle quali c'è un albero secco e contorto, morto da molto tempo e completamente ricoperto da una massa di funghi che brillano di una strana luce.

«Dobbiamo stare molto attenti» dice Harold Lathers, «Aushach lo chiama il Pozzo delle Anime, e la prima cosa che ha concesso qui minacciò di gettarmi nel cerchio formato dalle pietre. Vieni, dietro di noi c'è

Fig. 1. T: il pozzo di pa. uggere in via

un'altra galleria, ma attento a tenerli ben addossati alle pareti del pozzo.  
Andrai verso sinistra? Vai al 28 O verso destra? Vai al 10

48

Che la farai a fuggire dall'abbraccio della mummia? Confronta la sua Abilità (6) contro la tua, sulla Tabella di Confrontamento. Se vinci, ti liberi del goffo e sopravvivi e vai al 205. Se fallisci, vai al 280.

49

Hai perso 2 punti di Vigor!  
La faccia rinsecchita del mostro sulla tua. «Sono qui per te. Presto sarai in mio potere!»  
Detto questo comincia ad emettere un fischio continuo ed ossessivo che si armonizza al rombo dei motori dell'astronave. Intanto, stando seduto su sei delle sue zampe agili e altre due a tempo, come se fossero le braccia di un metronomo, è evidente che sta cercando di protrizzarti. Vai al 18.



50

Lungo il corridoio Alimuri con la torcia una serie di vasi decorati, statue greche e sbiadite pitture di nature morte. Finalmente arrivi ad un arco che si apre sulla parete est, attraverso il quale si intravede uno spazio silenzioso. Andrai ad ispezionarlo? Vai al 356. O vai ad aprire la porta che si trova sulla stessa parete, un po' più a sud? Vai al 333.

51

La parete che chiude questo corridoio è molto solida, ma non appena eserciti una certa pressione sulla sua destra, essa gira su se stessa lasciando apparire un altro corridoio largo e spazioso. Oltrepassi il punto in cui prima c'era la parete e subito questa si richiude alle tue spalle. Il passaggio ora si apre in due direzioni: a destra si perde nel buio, a sinistra invece porta verso una luce giallastra. Che tu abbia trovato finalmente Aushach? Proteggendo la lanterna con la mano, ti avvi in punta di piedi lungo il corridoio. Vai al 313.



Poiché la governante sta per assalirti di nuovo, stodi la pistola e in fretta di sparare se non getta subito pugnale. Lei abbassa la mano e sembra abbassarti, non appena arretri verso la porta, e afferra il manico. Comincia ad emettere un sibilo acuto come quello di un serpente irritato.

Devi provare la tua Abilità, se ci riesci fuggi dalla bina e poi puoi decidere se correre in quella del arcano per fare altre indagini. Vai al 78. Oppure puoi tornare nella tua. Vai al 45.

Se invece perui resti con le spine alla porta, mentre donna ti assale nuovamente. Ti resta il tempo per scattare solo uno o due colpi, ma ricordati di muovere ogni volta alla prova la tua Abilità. Per somma prova del danno provocato, cancella i colpi tirati dal Registro Personale, infine vai al 97.

## 53

Questa camera è rivestita di granito rosso e contiene un blocco di basalto. Dietro a questo c'è una porta intarsiata finemente, che ha come stipiti due colonne tortiglione che imitano dei serpenti attorcigliati. Davanti al blocco di basalto c'è una tavola montata su cavalletti interamente ricoperta da ammassi di sacche di pelle, dalle quali emana un intenso odore di erbe e di spezie.

Esaminerai gli oggetti sul tavolo? Vai al 92. O partirai oltre per andare alla porta intarsiata? Vai al 120.

## 54

Arrivi in una galleria oscura e deserta, dove la sentinella di un Cinese accovacciato ti scruta dall'alto e con

grande cassa. Più oltre c'è la porta che immette nella sala cinese.

Sevi, silenzioso fino alla fine del corridoio e ascolti. Ancora solo silenzio. Devi decidere dove puoi esser andato il fuggitivo. A sinistral Vai al 111. O a destra? Vai al 94.

## 55

Impi una scala a chiocciola che porta giù nell'interno della torre. Accendi la lampada per illuminare la strada e ti accorgi che le pareti trasalano umidità, infatti senti un odore sgradevole di muffa e marcio. Mentre scendi con circospezione ti imbutti in una corrente. Vuoi fermarti per esplorarla? Vai al 157. O preferisci continuare a scendere per capire da dove viene questo sgradevole e allucinale che soffia da sotto? Vai al 211.

## 56 (fig. 4)

All'interno del tempio aleggia un denso fumo dall'odore infernale, che si sprigiona da un fuoco acceso al centro del pavimento. Su ambedue i lati si allineano file di vasi di terracotta impolverati e chiusi da coperchi a forma di testa di animale. Giri intorno al fuoco e scorgi, al di là di questo, un tripode accanto al quale giace una bassa predella sormontata da un imponente sedia a braccioni su cui siede una figura avvolta in una stoffa, che si rivolge con voce stridula.

Salute a te, morta e io sono il Guardiano dei Morti. «Ma mai può aver spinto un vivente nella mia casa?» Tu rispondi che sei venuta perché il fraghetatore ti ha consigliato di cercarvi la conoscenza. Inoltre gli hai fornito notizie di Ausbach.



(fig. 4) Ecco una figura mezzo vivente

la conoscenza! Sì, tu puoi trovare la conoscenza sog-  
giornando al Gran Tempio di Ashach e di seppellirti nel  
sacellato di Het. Ora egli si trova sia al pozzo del  
tempio per conferire con la sua signora sia tra queste  
mura.

Il pozzo per il pozzo, queste enigmatiche parole,  
suggeriscono che si deve andare a volte fuori del m-  
ondo impazzito.

Non so, ma per andare via per disprezzo  
della vita, l'unico modo è di fare una fucina e sei  
sta a fare il tempo, mezzo secolo, la vita creata  
per questo.

Considera, il cane a sinistra, eccolo con la  
mezzo umano, con la testa di cane feroce, che ringhia  
contro te, devi proprio avere una lingua. Se vuoi  
vai al 294. Se perdi, vai al 283.

57

Il bastone si abbatte miserabile, facendolo a testa che  
con un gesto esplode in una nuvola di polvere. Il re  
si batte con un altro colpo, affonda l'arma nel tragi-  
co petto della marmitta, ma nel contempo, con un lam-  
po di luce azzurra, una energia magica si scatenava al-  
traverso l'arma aprendola in due di netto e lasciandoti  
mezzo stordito. Il bastone è ormai inscrivibile e lo  
devi cancellare dal Registro Personale. Ma sei riuscito  
ad abbattere la cadaverica creatura, che rimane afflo-  
sciata al suolo.

Da lontano ti giunge il suono di voci conchiate, sono  
quelle dei sorveglianti del museo che sono stati sve-  
gliati dalla tua intrusione. È meglio che te ne vada  
dalla stanza egizia. Vai al 205.

stacchi d'un solo colpo la testa della creatura che si innalza sul sagrato del tempio. Allora, con un grido di trionfo, ti volgi a Guardiano dei Morti. Vai al 77.

La repellente creatura ti griffia la fronte a sangue, butta su di te mandandoti all'indietro in una nuvola di vetri rotti, perline e vasetti. Mentre stai ancora cercando di districarti da questa zuppa, il tuo aggressore si butta a capofitto nel sarago e scompare. Sei solo nel maso. Hai perso il tuo ultimo punto di Resistenza a causa delle ferite alla fronte e per la caduta. Vai al 99.

Hai perduto il punto di Valenza. Come ti comporterai con questo maledetto assassino? Lo farai a pezzi con la pistola a rischio di danneggiare l'aereo? Vai al 70. O staccherai l'estintore dal supporto per scaricarlo sulla bestia? Vai al 112.

Preparati Junkers per l'atterraggio, che effettui una rischiosa manovra. L'aereo sobbalza, tuttavia è ormai fatta. Riduci la velocità e ti dirigi verso un capannone, portando l'aereo accanto ad un vecchio biplano. Dopo di che, pieno di baldinza, spegni i motori, scendi dal sedile di guida ed esci dalla fusoliera. Per fortuna non c'è nessun comitato di ricevimento! Veneramente entri in uno dei capannoni, sperando di trovare un buon nascondiglio fino all'arrivo del dirigibile. La

prima Sei esausto. il volo e la lotta con l'insetto assassino ti son costati 1 punto di Resistenza. Vai al 44.

Stogliando le pagine leggi:

*«... tutti abbattuti. Dapprima i sarcofaghi sono stati trovati intatti, ed ora si è scoperto anche che il passaggio inferiore la Sala dei Morti, termina in una stanza ancora da completare. Ausbach è convinto ci debba essere una terza stanza, ma io, appena sia d'accordo con lui non posso più tollerare quel suo continuo rimuginare sull'esistenza di una chiave fantastica, né le sue abitudini notturne.*

*Ausbach è riuscito a farsi portare il tavolo a cavalletto nella seconda camera e trascorre gran parte del giorno nella piramide. Gli scavi secondari verso ovest non hanno rivelato nulla di importante ed ora le nostre provviste, come del resto le nostre scoperte si stanno esaurendo...*

*«... sono entrato nella piramide per annunciare ad Ausbach che era giunto il momento di partire. Ma, mentre mi avvicinavo alla seconda camera, ho udito strani mormorii, schiocchi e urli. Così, temendo per la sua salute mentale mi sono precipitato dentro e l'ho trovato appollaiato su uno strano specchio a forma di piuma, da dove mi guardava torvo e minaccioso.*



Subito dopo si è calmato e si è seduto sulla sedia. Ha ascoltato le notizie sugli scavi tranquillamente, anzi si è addirittura contento perché doveva mettersi subito in viaggio per il Guatemala.

Andrà avanti a leggere. **Chiedi** Vai al **46** O esaminerai il letto? Vai al **361**

## 63

incapace di sostenere oltre i loro attacchi: soccorrono sotto i morsi e gli artigli i sacchi spettrali e i meravigliosi immobile tra le loro bave, senti lontano gli alim ech delle grida e i urli di allarme. La tua avventura è finita.

## 64

Tenendo l'arma ben sorda in mano, avanzi verso quest'uomo dall'apparenza orrenda, ribattante, crudele e sembra assorto in uno strano rituale.

Ti fermi a pochi passi dall'altro, gridando con rabbia: «Il gioco è finito, amico. Mostra i tuoi sporcacci laverginati!» Le spade dell'uomo si scuotono in una strana risata d'autoironia. «Benissimo, insistente ficcanaso», dice. «Ti farò vedere la mia faccia».

Il quadro allora si volta e nell'oscurità del museo appaiono a tuo sguardo due occhi cerchiati di rosso, una testa dalla pelle raggrinzita ed una bocca dai denti troppo numerosi. Devi far forza sulla tua Intelligenza. Se vinci, vai al **42**. Se perdi, vai al **71**.

Deponi lo zafiro e ti giri per dare i tuoi ordini alla bestia che hai evocato. Ma resti a bocca spalancata di fronte ad un errore che ti stravolge la mente. Si tratta di una creatura cornuta, con il corpo corazzato con squame che brillano nell'oscurità. Grandi ali piumate la sostengono in volo mentre dalle fauci piene di zanne esce un denso fumo nero. Ad un certo punto la creatura ermette una lingua di fuoco che ti avvolge, zampilla sopra Ashbach e incendia lo stato di *l'acrezia*. Sei perito in un inspiegabile disastro aereo.

## 66

Saprai praticamente la posizione di tasca della giacca e spari al buio in direzione del golfo. Il bagliore illumina i contorni della sua figura, così puoi mirare meglio uno o due colpi contro il bersaglio. Ricordat di mettere alla prova la tua Abilità ogni volta, per sommare il danno che gli hai causato e togli i colpi che hai sparato dal Registro Personale. Vai al **20**.

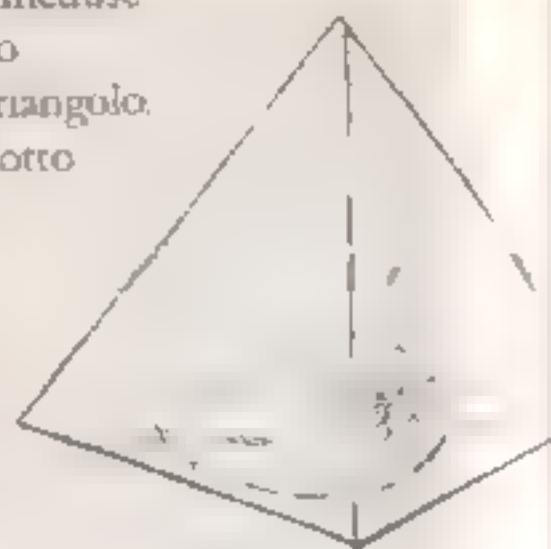
## 67

Una serie di pitture sulla gamma destra rappresenta la scena della mammificazione del corpo di Kefa. Sulla gamma sinistra si trova la rappresentazione della sua anima, in veste di uccello dalla testa umana, che abbandona la mamma ed esce dalla piramide. La cosa strana è che non vola verso il sole, ma verso un pozzo oscuro, stringendo tra le mascelle un triangolo luminoso. Che sia un riferimento alla piramide che era in tuo possesso?

Li vedi tutti per tentare di decifrare la scritta che appare sul triangolo, ma secoli di polvere hanno reso incomprensibile. Riesci tuttavia a distinguere delle misteriose creature simili a meduse che si affollano nel pozzo protendendosi verso il triangolo.

Ti decidi ora a passare sotto l'arco? Vai all'81. O

ritornerai nella stanza dei geroglifici per esplorare l'Arco di Marte. Vai al 146



68

Perdi 1 punto di Volontà non appena guardi attraverso il serpente lo vetro. Intravedi un uomo piuttosto robusto, con un paio di occhiali scuri in abito comodo, che se ne sta in mezzo ad una stanza sempre crepuscolare stranamente, mentre una serie di entità visibili e invisibili si materializzano sventazzando le pareti.

Un improvviso scricchiolio del pavimento interrotta la strana visione. Lo senti afferrare per il collo, mentre un pugno e guizza fulmineo sopra di te. Metti alla prova la tua Abilità. Se vinci vai al 8. Se perdi vai al 15.

69

Con un colpo tranci di netto la coda dello scorpione di terracotta. L'effetto è istantaneo e del tutto

prevedibile: infatti, come impazzita, la creatura comincia a correre qua e là sbattendolo contro le altre statue che giacciono sul pavimento della caverna, finché il tuo scorpione rovinato si dissolve in una nube di polvere. Non ti resta che cercare un passaggio attraverso il quale abbandonare la caverna. Trovi una fessura che per forza è sufficiente a lasciarti strisciare fuori. Vai al 130.

70

Prendi la pistola e ti punti contro la creatura. «Non puoi distruggermi con quella povera cosa. Cedi al mio potere».

Rispondi a queste parole, e pensa di infliggere l'estinto. Vai al 121.

Se vuoi decidere di sparare comunque in questo caso non ti resta che uno o due colpi, ricordando di mettere alla mira ogni volta la tua Abilità e di cancellare da Registro Personale il numero delle pallottole usate. Vai al 210.

71

Se talmente sconvolto dall'aspetto infernale del ladro perdi 2 punti di Volontà. Subito i zombi ne approfittano per aggredirti con i suoi sconsigliati artigli.

Devi lottare contro la sua Abilità (8), se vince, riesce a tenerti alla fronte provocandoti la perdita di 1 punto di Resistenza. Poi ti attacca di nuovo mandandoti a gambe all'aria in una rovina di perline, vetri rotti e cocci. Mentre stai ancora cercando di liberarti dai restanti detriti vetrini, il tuo aggressore si batte a capofitto nel sarcofago e scompare! Resti solo nel museo. Catturare nella bacheca ti è costato 1 punto di Resistenza. Vai al 99.

Obbedendo al richiamo dello spirito dell'albero, trovi un passo verso il bordo del cerchio: la tua Intelligenza ha perso il punto. L'albero avverte la tua debolezza ed intensifica il suo feroce lamento. Ora con il rontare, sulla tavola di Combattimento, l'Intelligenza rafforzata dell'albero (7) contro la tua. Se riesci a vincere, vai al 159. Se invece perdi, vai al 93.



Disperato, estrai la bacchetta dalla tasca e la tiri verso il maestro, perdendo il punto di Volontà. In un attimo la bacchetta si incendia come una torcia, poi scompare. Preceduta da un tuono tremendo, che sconvolge le finestre per abbatersi nella stanza, entra unaorda di voltri selvaggi che si gettano sulla creatura infernale. La presa intorno al collo si allenta e ne profitti, per strisciare fuori della stanza, lasciando quell'orrore in lotta con i cani.

Cosa farai ora, aprirai la doppia porta sul ballatoio? Vai al 325. O esplorerai il corridoio a nord? Vai al 245.

Dopo esser riuscito ad evitare l'abbraccio della creatura, sollevi il bastone per infliggere un altro colpo. Se riesci a dar prova di Abilità, sottrai alla Resistenza della mamma (6) i punti totalizzati.

Perché questa tentata nuovamente di ghermirti, devi batterti ancora contro la sua Abilità. Se vince, vai al 280. Se perdi, vai a continuare a combattere ripetendo questo paragrafo. Se la Resistenza della mamma si riduce a zero, vai al 96. Oppure puoi tentare di abbandonare il campo ed andartene dal museo. Vai al 48.

Le braccia sono talmente intormentite per lo sforzo che la mano destra perde la presa, facendoti scivolare paurosamente lungo la parete. Riuscirai a riaffermare il tuo agio di correre prima di precipitare verso la morte? Metti alla prova la tua Abilità. Se ce la fai, vai al 98. Altrimenti, vai al 134.

Vai rapidamente per la scala di marmo fino ad arrivare in una galleria deserta e buia, che corre tra numerose vetrine in cui sono esposte sculture e porcellane preziose. Anche attraverso una porta si accede alla sala museo.

La oltrepassi e prosegui fino alla fine del corridoio, dove ti fermi in ascolto. Silenzio. Devi decidere in quale direzione si è diramato il ladro. Andrai a sinistra? Vai al 111. O andrai a destra? Vai al 94.



Rannicchiato dietro la sedia, il grinzoso Cuard piagnucola.

«Non farmi del male, mortale. Se non lo fai, la tua anima verrà consegnata al mostro di là. Grande Cuard. Risponderò a tutte le tue domande».

Senza perdere tempo lo afferra per gli stracci di cui è rivestito e gli chiede di spiegarti l'enigma secondo il quale Aushach si troverebbe in due posti contemporaneamente. Il Guardiano ti addita alcune urne che trovano al buio nella sala.

«Ecco, là, sul terzo scaffale c'è il vaso nel quale si trova l'anima di Aushach, imprigionata dalla sua signora e padrona Het. Se distruggerai quel vaso, allo stesso tempo distruggerai Aushach!».

Lasciato, lasci andare il Guardiano per rivolgerti allo scaffale, dove trovi un vaso che riproduce perfettamente le fattezze di Aushach. Sollevi il vaso e a mano, ma la ritira colta da una massa palpitante. Perdi il punto di Visione. Lasci ricadere questo vaso nel nulla e con essa ti allontani verso il pozzo. tempo. Vai al 269

Raggiunta direttamente la cabina 7, ti piazzai l'orecchio alla porta. Ma non riuscendo a sentire nulla sei incerto se farti coraggio e bussare, in questo caso vai al 116, o se invece è meglio che tenti di aprire la serratura con il grimaldello, ammesso che tu ce la fai. In questo caso vai al 145

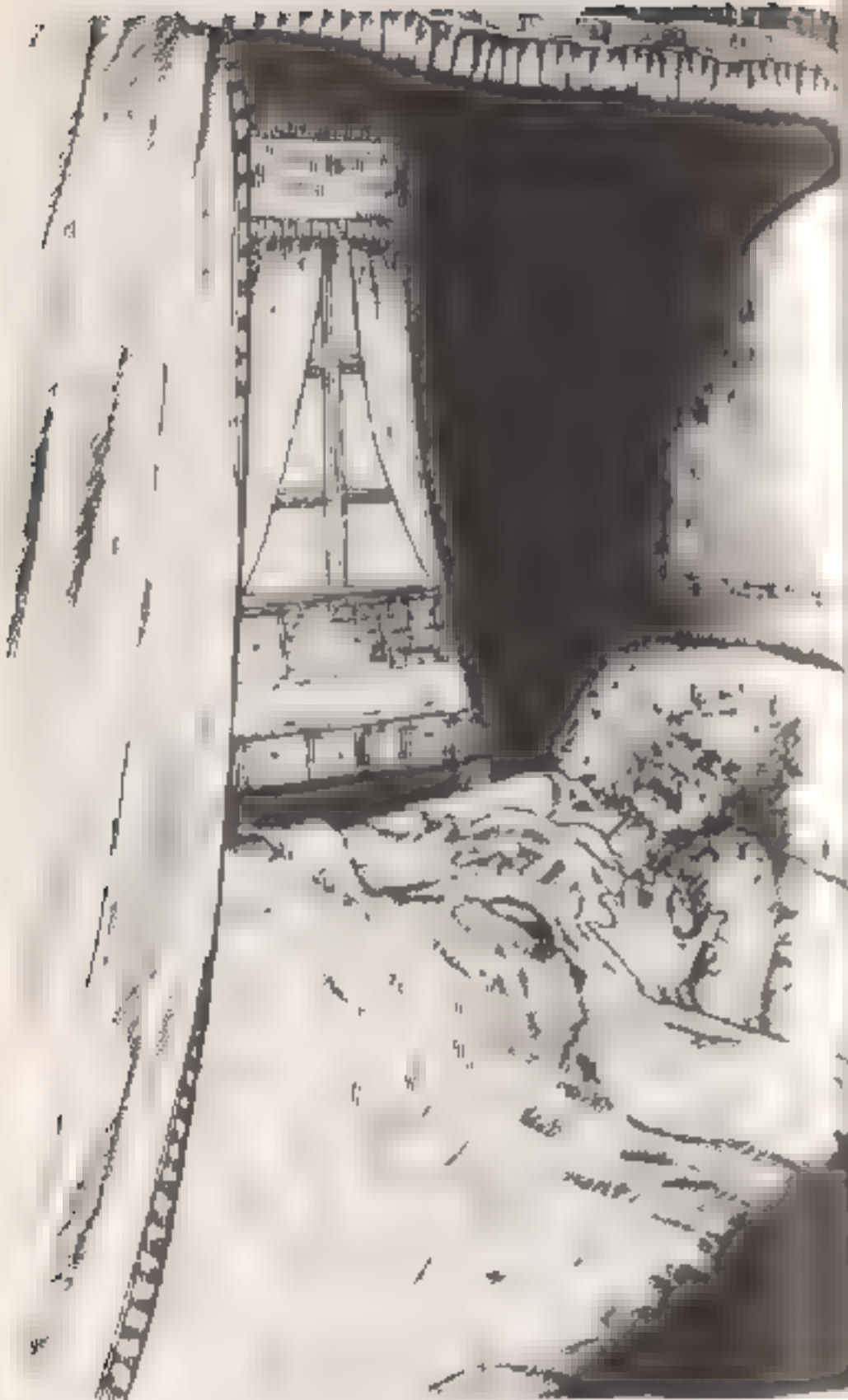
Se un abile scarto ti sottra all'attacco dello scorpione di terracotta e, rivelando l'arma, cerchi di staccargli la spina della coda. Prova la tua Abilità. Se vinci vai al 69

Se lasci cadere la mazzetta con le spalle al muro e usi sulla Tavola di Confrontamento, la tua Abilità si confronta con la tua. Se vinci strutterai questo vantaggio per darti con le tenaglie. Prova ancora la tua Abilità e se perdi vai al 173. Se invece vinci puoi ritenerti il coperto con il bastone o con lo stocco. Vai al 231. Oppure potresti sparargli. Vai al 264. O usare lo scudo dell'origine. Vai al 200

### 80 (fig. 5)

Dietro le cortine di pesante velluto intravedi qualcuno al letto. Senza pensarci su, accetti la tentata per il tuo amore meglio. La sua faccia, ma indovini il corpo. Raccomanda la tua Intelligenza se fallisci, perdi 2 punti di vita.

Il corpo è spaventosamente contratto, e mani, si, strincono alla copertura in uno spasmo orrendo. La pelle del viso è incartapeccata e le labbra consante si aprono in denti in un mostruoso ghigno. A ben guardare, questo cadavere conserva ancora qualche somiglianza con il ritratto di sir Rodrick Lathers che si trova nel soggiorno. Non appena ti sarai ripreso, andrai a dare un'occhiata allo scrittore? Vai al 361. O andrai piuttosto ad aprire la doppia porta sul ballatoio? Vai al 325. Oppure andrai al corridoio a nord? Vai al 245



(fig. 5) La pelle del valdo è ancora sporcata

81

Al di là dell'arco c'è una camera rivestita di granito rosso, al centro della quale giace un blocco di basalto dove una volta doveva poggiare il sarcofago di Ketu. Un po' oltre si erge la statua d'oro del dio Harus rivolta verso uno stretto passaggio situato su a parete di fronte, aperto su una scalinata che si perde nel buio. Passa vicino al blocco e vedi un leggero cerchio di saliva come se qualcuno avesse appoggiato un sacco. Che tratti d'una traccia del passaggio di Asbach? Il preda ad uno strano prestigio dec di di agire. Se ti senti e scari Meri alla prova la tua Intelligenza se perdi vai al 11, se perdi, vai al 32. Se invece preferisci tornare indietro nella sala dei geroglifici per esplorare la Via dei Morti, vai al 146

82

Con la terza delle disperazioni ti butti sulla mummia e inizi a gettarla a terra per poi scappare. Devi mazzare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro quella magica della mummia (8). Se vinci, la scaraventi contro una delle bacheche e fuggi da una delle uscite della sala. Vai al 205. Se fallisci la mummia cercherà di prenderti, pertanto dovrai lottare contro la sua Abilità (9). Se vince, vai al 280. Se perde puoi ancora sfuggirle e cominciando a batterti, secondo le istruzioni di questo paragrafo

83

Quarto l'ultimo spettro cade sotto i colpi della tua spada insanguinata, spingi Harold oltre la soglia della porta e la richiudi. Per fortuna la serratura è dalla tua



parte, così ti puoi concedere un attimo di respiro. Appena ti riprendi, ti avventuri lungo un corridoio illuminato da fioche torce a muro, che porta ad un pozzo buio e profondo. Vai al 47.

84

Lo strano oggetto assomiglia ad un enorme gong, un sonaglio per un bambino mostruoso. Il manico d'oro e d'argento ha la forma di un serpente, sommerso da una sfera di cristallo dentro alla quale si muovono delle immagini sfocate e confuse. A chi stai parlando, all'amer cano? Vai al 68. Al barone von Alshachir? Vai al 40. O alla bella governante del barone? Vai al 27.

85

Shi ti ripeteramente contro il muro la mano del gong, che con un gemito abbandona l'ascia. La sua risposta è un furioso cacio negli stinchi e una violenta spinta contro il tavolo della cucina. Perdi 1 punto di Resistenza. Se si riduce a 0, vai al 3. Mentre tenti di metterti nuovamente in piedi il tuo avversario, che nel frattempo ha recuperato l'ascia, si volge verso te.

Tirerai fuori la pistola per eliminarlo? Vai al 66.  
 Userai un candelere come arma? Vai al 335.

Una creatura, simile ad un ragno gigante di altra razza umana, si sta issando sul sedile dell'auto pilotata. Dei malevoli occhi neri ti scrutano dal volto raggrinzito, mentre le zampe, ricoperte da un'ispida peluria nera,



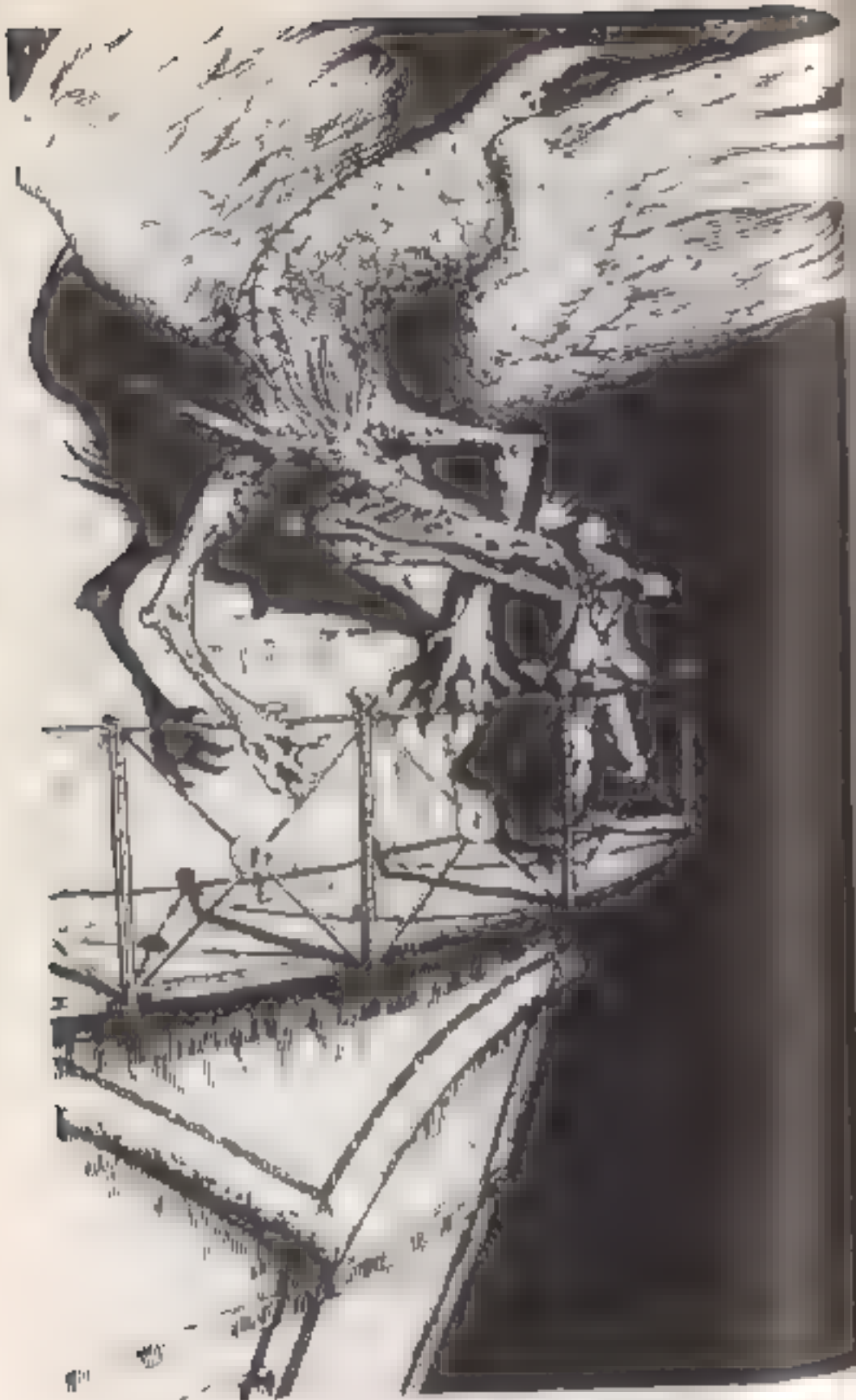
si rannano dietro. Il corpo come se fosse una sacca di pelle, ricoperta da brillanti macchie arancione. Non appena si è ben sistemato sul petto del morto, il mostro comincia ad emettere un acuto grido dalla bocca di zanne.

Se in faccia ad un insetto assassino, venuto da un mondo soprannaturale per ucciderti. Annota la tua Resistenza (R), sul Registro Personale, poi metti a la prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al 60. Se perdi, vai al 49.

87

«Ecco, vedete» dice il colonnello Schroeder, «il barone von Alsbach e l'uomo del British Museum sono la stessa persona. Egli era certo che non sareste riuscito a sopravvivere al ragno assassino a bordo dell'aereo pilotato da me. A contrario io ci speravo molto, perché vedo in voi uomini di tenacia e coraggio indispensabili quando si deve investigare su fatti sovrumani e paranormali. Von Alsbach vorrebbe eliminarvi senz'altro, mentre io sono inteso ad iniziarvi, almeno in parte, alla cono-





(fig. 6) Arrivi in sala una bestia infernale

senza delle forze oscure nelle quali vi siete imbattu-

Adesso che hai accertato che sia il *Laar*, della piccola  
sintide troncherai la conversazione con questo vec-  
chio per andare a cercare Aushach Va al 192 ( ) tor-  
nerai a tua camera Va al 45 ( ) resterà ad ascoltar-  
ti con misteriosi ed arcani del tuo ospite Va al  
336

### 88 (fig. 6)

Sopra, nella zattera, il dragone con tanta forza che la  
ponte si sbriciola di cadere, e ti senti incalcare da un  
cavallo di debolezza e di vuoto, come se una parte di te  
se ne stesse andando. Perdi il punto di Volontà  
Aushach viene reppa dentro il corrimano, con le man-  
gate in geste di difesa. La prima volta che vedi un  
segno di terrore sul suo orribile viso. L'indotto sa sto-  
re, accompagnata da un'improvvisa raffica di vento  
caldo che ti scaraventa a terra, arriva in volo una be-  
stia infernale, ricoperta da squame luminose che  
tra rombi di tuono e getti d'aria calda ghermisce con i  
suo artigli acuminati Aushach, trascinandolo lontano  
dal *Laar*, e ti senti a fischiate per essere  
scosso che quella diabolica bestia ornata di corna se  
ne torna nella sua dimensione. Ora, rimasto solo sul  
*Laar*, ritorni nella tua cabina, ti butti sul letto e  
tuo piano, mentre continui a pensare all'incontro con  
Aushach, un autentico mago del ventesimo secolo, ti  
addormenti se volando in un incubo turbato dal suo  
spaventoso e dalla sensazione di precipitare nel  
abisso del cielo. Va al 25

Continua a sorvegliare Monaco, finché riesci ad individuare un insieme di due venti che chiamano l'aspettato. Sarai in grado di far atterrare indenne il potente Junkers. Devi provare la tua Alchimia contro i dei aerei. **Se vinci, vai al 61. Se perdi, vai al 101.**

Lungo questo corridoio non c'è nessuna apertura, grida, pertanto indispettito, torni indietro verso la tua galleria per controllare il passaggio che porta alla Galleria Principale. **Vai al 128.** Se ti sorprende ha pianto, a vicenda ora agisce fiondate per i punti di Resistenza. Se questa si riduce. O non lungo i camminamenti sotterranei della piramide. Nella penombra così. **Se vinci, vai al 101. Se perdi, vai al 101.**

Enfaticamente estrai la zuffa del drago. La tua e ti metti a soffiare fortissimo, ma il tuo strumento non esce alcun suono. Tuttavia a poco a poco la piuma intorno al tuo collo si allenta, mentre sul lavatore brucia si mette a tremare tra un brontolio di tuoni paurosi. Contemporaneamente un'improvvisa ventata d'aria calda accompagna l'avvicinarsi di un battente, che diventa sempre più forte mentre continui a soffiare. Andrai avanti, così. **Vai al 114.** O ti interrompi per dare ordini alla creatura che hai evocato. **Vai al 141.**

Appoggi la lanterna sul tavolo tra mille canfrusagli, vesti fide in alcune delle quali vi è ancora qualche messaggio di una profumata. Una sacca di pelle con la tua attenzione. Sciogli cautamente lo spago che la lega e la scuoti. Correrà il monarca, ancora giovane, di una mano cade sul ripiano e, arricciando le labbra, avanza verso di te. Prendi una carta della S. tratta dal leggendario. Mano a mano, assista dai segretari del tuo cuore i loro nemici. Devi far ricorso alla tua Intelligenza. **Se vinci, vai al 158. Se perdi, vai al 188.**



Sei avanzando verso il cerchio di pietre, ancora un passo e varcherai la soglia della tua perdizione (devi usare l'Intelligenza). Ora la tua Intelligenza si richiama opportunamente, sulla Tavola di Compendio, la sua Intelligenza sempre più potente. Nella tua che diventa sempre più potente. **Se vinci, vai al 159. Se perdi, vai al 113.**

Li attetti lungo il corridoio, provando una serie di manovre che chiudono altrettante porte, dietro le quali si trovano probabilmente gli uffici amministrativi. Alla fine giri un angolo ritrovandoti davanti ad una grande finestra, con cui termina il corridoio. Un rapido dietro front e ripassi, oltre la sala cinese fino ad una porta. **Vai al 111.**

Sul lato sud di Shandwick House c'è una porta che si nasconde tra il fogliame.

Devi dimostrare sulla Tavola di Combattimento la tua Agilità nell'usare il grimaldello per forzare la serratura (8). Se ce la fai, vai al 119. Altrimenti, puoi sempre dare un'occhiata intorno alla casa. Vai al 320.

A la fine i tuoi colpi cominciano a produrre qualche effetto. La mummia lancia un istante, poi si piega e crolla al suolo in un ultimo profondo sospiro, lasciando dietro di sé solo un fumo azzurro che si sprigiona dal sudario afflosciato.

Ad un tratto alcuni colpi d'arma da fuoco ti avvertono che i sorveglianti dei musei sono stati svegliati dal frastuono, perciò è meglio che te ne batti dalla Libia egizia devastata. Vai al 205.

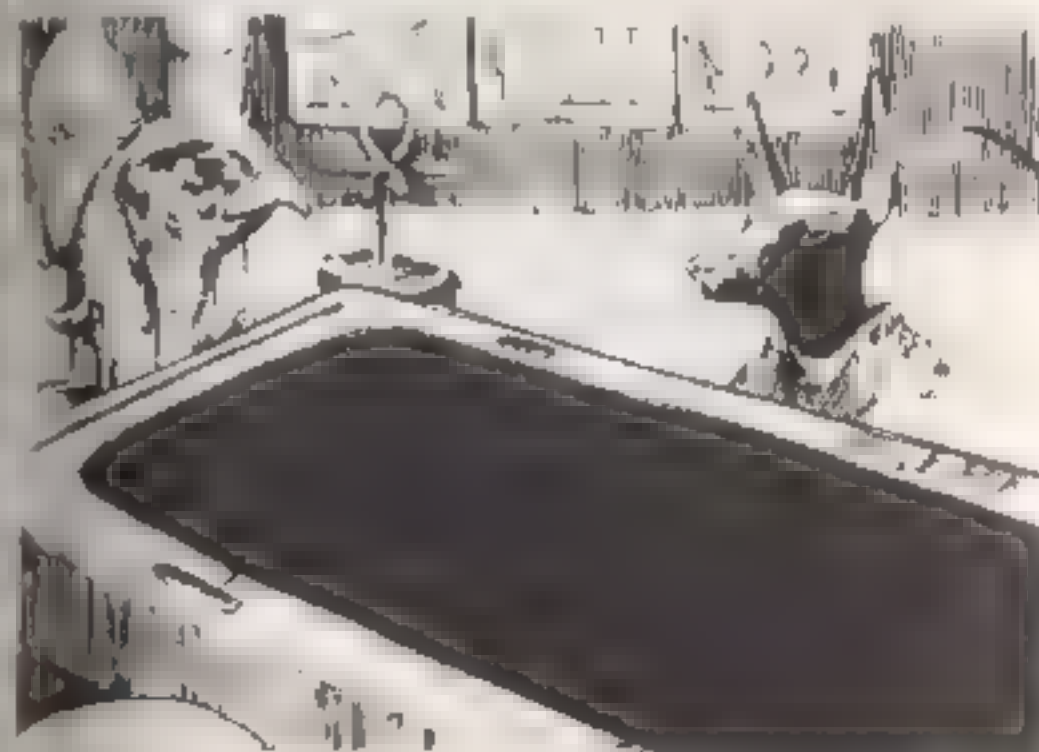
Spari alla governante, sperando di deciderla. Se la Resistenza si riduce a 0, vai al 117. Altrimenti avanti.

Con un ruggito rabbioso la donna si lancia su di te scaraventandoti contro la porta. Confrontati con la tua Agilità (9), se ti vince, riesce a cospirti con il pugnale togliendoti 2 punti di Resistenza. Se a questo punto sei a 0, vai al 317. Se invece fallisce, puoi tentare di strapparle di mano il pugnale. Vai al 176. Oppure, se ti restano alcune pallottole, tu fuoco su di lei. In questo caso puoi sparare una o due volte, a tua preferisci ricordando di mettere alla prova ogni volta

la tua Agilità. Dopo aver fatto, dal Registro Personale le pallottole usate e dopo aver calcolato il danno procurato, ricomincia dall'inizio questo paragrafo.

Riesci ad afferrarti al bordo del cornicione, a issare una gamba e a tirarti in salvo. Resti fermo un attimo per riprendere fiato, dopo questa prova che ti è costata il punto di Resistenza. Poi ricominci a strisciare lungo la parete della torre fino a raggiungere un'altra finestra. Vai al 55.

Ti avvicini al sarcofago, il cui coperchio, che porta affigurato il simbolo del drago che si morde la coda, proprio quello della piccola piramide, è appoggiato sul pavimento.



Ti fai più vicino per esaminare l'interno del sarcofago, ma non trovi alcuna traccia di un doppio fondo o di una botola, perciò non riesci proprio a capire con questo misterioso figura sia potuto scomparire.

Ora prosegui nelle indagini? Vai al 118. O te ne vai prima di venir sorpreso dai sorveglianti del museo? Vai al 205.

### 100

Il corpo parte trapassando il fragile corpo della creatura, che si disintegra in una nuvola di polvere e cenere. Dopo esserti liberato di questo mostro, trovi una stretta fessura nella quale ti assini a fatica, uscendo dalla caverna. Vai al 130.

### 101

L'atterraggio è piuttosto violento, tra schizzi d'acqua e stridor di ruote. Ciononostante riesci a tenerti sulla pista ma all'improvviso una folla di aeroplani ben armati si staglia nel buio! Con una manovra disperata cerchi di frenare e di fermare i motori, ma che l'aereo scanda impantanandosi in terra umida viene stritolato dalla sedia come un bambinotto. Purtroppo sbatti testa e perdi conoscenza. Vai al 136.

### 102

Indietroggi inorridito all'orribile scena che ti si presenta, e che ti costa 2 punti di Velocità. Il pilota giace riverso, per metà fuori del sedile, con il collo squarciato e con una pistola Luger ancora stretta tra le dita della mano destra. Che si sia ucciso?

La risposta non si fa attendere. Un sarto acuto e magro ti costringe a girarti e, con la coda dell'occhio, vedi un paio di enormi zampe, come quelle di un gorilla, che si arrampicano su sedili dell'aereo protetti da un reticolo. I capelli ti si rizzano in testa, mentre gocce di sudore gelato ti scorrono lungo la schiena. Vai al 86.

### 103

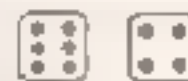
Prendi la lanterna d'attresca, nascondilo a traverso del tuo grembo sotto uno strano tappetino, sul lato sinistro della pattina. Grazie un po', portandoti via lo strano oggetto la scura che le nasconde e ti si presentano davanti un enorme possetto, di la testa... ma no, è già tornata a testa di serpente, che stacca i piedi e si avvicina a Thot e ad Anubis.

Con la testa di porco indica con un lungo braccio nero un punto sul pavimento. Seguendo una traccia immaginaria dalla sua punta fino alla base della parete, trovi una lastra di pietra ben nascosta e la sollevi dalla polvere. La ripulisci e la esamini con attenzione: di certo al di sotto si trova una cava, intanto non può servire la leva di metallo che è stata rotta.

Prendi la leva? Vai al 43. O tornerai sui tuoi passi ad esplorare la Galleria Principale? Vai al 128.

### 104

Nella ribalta dello scrittoio trovi alcune penne, un rasoio e un diario chiuso con un nastro di seta rossa. Sulla copertina c'è scritto, a caratteri dorati, *Scatola di Paramae di Kenu*. Sciogli in fretta il nastro e ti



metti a scorrere le pagine del diario che sono scritte per la maggior parte a macchina, volutamente vera, fine la scrittura è manuale.



Oggi abbiamo superato la Camera Principale ma prima di entrare nella camera del re, Anubach ha preteso che alloctamere tutti gli perai Poi, insieme siamo entrati in camera, dove abbiamo trovato il sarcofago di Kefu. Era un grande blocco di basalto. Anubach non è riuscito a colpire da quel lato ritrovamento, e ha preferito dedicare tutta l'attenzione ad una statua del dio Horus che si erge appesa ad una parete della stanza.

Mentre stavo esaminando i geroglifici disposti sul sarcofago Kefu, un'improvvisa ondata di aria calda per poco non mi spegnere la lanterna. Mi sono voltato e ho visto Anubach in un passaggio apertosi all'improvviso in una parete. Subito mi sono lanciato al suo inseguimento, ritrovando una camera praticamente identica alla prima, dove Anubach anche se al buio, stava esaminando un altro sarcofago. Da questa camera si apriva poi un passaggio verso le parti più profonde della piramide...

Continuava a leggere gli appunti di sir Rodenbeck alla 62. U tornerai ad esaminare il letto? Vai alla 361

convulsioni. della manina riescono a strappare lo sacco dalle mani. Sei disarmato! Quel cadavere ammantato sembra essersene accorto, poiché infatti sta barcollando verso di te. Intanto da lontano si sentono le voci concitate, probabilmente quelle dei servitori del nasco che si sono svegliati. Cosa ti conviene fare, combattere disarmato? Vai alla 82. Oppure ti conviene tentare di fuggire dalle agenzie della marmitta, per cercare di abbandonare la sala? Vai alla 48.

Quando la povere di cadavere le avvolge le creature si tirano sufficienti in una fosse convulsa e come se le enormi scosse di ap precessse vita intorno agli occhi trascinandoli a terra e sgretolo nel buio in una notte grigia. Il resto di quel feroce arresto, così apparente di quel attore di passa per trascurare. Fatti sfuggire oltre la soglia e ricadere violentemente la terra. Per fortuna la chiave è dalla tua parte. Riprenditi un momento, poi ti incammini lungo un corridoio scuribano. Il corridoio della luce di una serie di porte che conduce al centro di un profondo pozzo. Vai alla 47.

Con uno scatto improvviso ci pisci il gobbo. ev tanto il fendente della sua lama che va a conficcarsi sul piano del tavolo. L'uomo ruggisce rabbioso sterrando un ceffone che ti toglie il punto di Resistenza. Cerca di riprendersi l'anima conficcata nel legno con un colpo ben assestato sulla testa tenti di strapparli. Metti alla prova la tua Abilità, se vinci, pro-

voci 2 punti di danno alla Resistenza dell'avvers., (15). Altrimenti riesci soltanto a farlo arrabbiare più. In ogni caso vai al 209.

## 108

Mentre Ausbach continua la sua turpe magia, ru-  
tola in tasca lo zutolo del dragone: lo porta alle labbra  
e comincia a soffiare. Non si sente alcun suono, ma  
vento tempestoso e travolgente viene sostituito nel  
tratto da un innaturale soffio caldo. Ausbach è vi-  
vamente sorpreso dalla nuova peggiorata degli eventi. E  
per la luce diumana che gli brillava negli occhi, svan-  
ire, egli si accascia al suolo ponendo fine al suo  
cantesimo.

«Quale magia può domare la passione del vento nero?» grida, «Quale signorina hai suscitato in tuo cuore, maledetto feticcio nero?»



Per tutta risposta, senti a le tue spalle il battito di  
senti ali che annunciano la presenza di una crea-  
mostruosa. Ecco, attende il tuo comando. Con-  
rai a suonare? Vai all'88. O ti volgerai per impartir  
tuo, ordini alla bestia? Vai, al 65.

Nei suoi giorni si cominciò a riprendere l'uso che gli  
uomini avevano fatto di affocandosi nel lago sotto l'acqua  
per liberarsi dai vermi che li agguerrivano e portar  
via con sé, ma non si reggono a tali presunte te-  
orie. Per questo si sono di subito annoverati al no-  
mero degli infelici e sconquattriti che passano l'in-  
verno a cercare di vivere in casa. Per conto suo  
non si muove, ma sembra seduto su un seggio, e  
non si muove mai. Lo zio, il Brach Alasun-  
che, si sta per sempre seduto sulla sua sedia di cuoio  
e la falcia che si muove sotto di lui, e il male  
detto ficcanaso.

## 110

[illegible]

Il coperto è un solo tavolo, stando in piedi, attese e  
l'acqua. Vai al 130

## 111

Di fronte a te c'è una parrucca, ma come sopra due  
 o tre anni, in seguito al lavoro duro in Egitto.  
 La trovo e la trovo in un luogo separato dove

si intravedono alcune statue e delle strane figure mitologiche.

Chi che stavi insegnando deve essere vicino. Intendevo i venti e tutto attirato dalla attenzione avanzi esattamente attraverso una piccola porta tra le nubi e rivelare i cervi, sono gli e mannik. Finimmo con il vanto che sta appoggiando e con il grande vetro aperto, in cui si trova un sesto mortuario.

Ritorna a copiare il segreto avanzato in per la pieve. Verrà rivelata la verità se non vai al 64, altrimenti, vai al 127.

## 112

Mentre stai togliendo l'estensore del sapere, sei vicino per entrare nella casa che grida. Sotto il

Senza pensare la cabina con la sedia del estensore. Il tuo libro ha un tipo di assente carbonio. Che effetto produrrà quest'impulso? Vai al 64 e regola secondo le seguenti istruzioni:

1-2 = 149

3 = 195

4-6 = 170

## 113

La tua mente è in potere dello spirito del libero ma privo di volontà avanzata nel cerchio. Il tuo corpo si consuma in una fiammata in desolante. Non sei più che un'anima sottomessa spregevoli obiettivi del barone Ascarth. Questa è la fine della tua avventura.

Corri a saltare e a saltare nero zutolo mentre la spinta in dietro finì a scomparire, come massore, nel quadro sopra il caminetto, che splende alla luce di una strana luce rossa. L'ultima volta che ti ha di una caduta che tue spade e scaraventa e metterà a noi di rimetterti in piedi ti accorgi che il quadro è comparso non annetto tuo corpo e il tuo silenzio. Hai perso 1 punto di Volontà.

Se sei in questa esperienza, metti in tasca lo zutolo e se la tua stanza. Andrai ad aprire la doppia porta e ti stop. Vai al 325. O darai un'occhiata al corridoio nella parte nord? Vai al 245

## 115

Il rumore di una chiave che annegia nella serratura, ti sveglia. Siamo dopo circa nel secolo un sergente per una delle quali è portata. E te è una giornata e la tua fuga è finita in prima pagina.

Scappi dalle mani del sergente il giorno, e un giorno lontano. «Avanti il British Museum! Qualche volta si pensa a noi incogniti. Pensi, accuso. Sospetti la tua avventura è finita.

## 116

Al tuo lassare per questo deciso risponde una voce serena. «Avanti! Avanti! Non è chiuso». Vai al 296

## 117 (fig. 7)

La governante eccitata in piedi, cade all'indietro contro il grande baule servendo piani piano a terra come un fantoccio, con ancora stretto in mano il pa-



Il proiettile colpisce in pieno il dio, conficcandosi profondamente nel lunacchio. Contemporaneamente e quasi simultaneamente, lasciandosi nella più completa oscurità, anche perché non riesce più a trovare la lanterna.



L'attesa, rovinata da colpi e ancora lì sulla parete, ma il dio è scomparso. Non ti resta che ripassare la lista dorata. Vai al 160

Mentre tu e Harrod arretrate verso la porta, una folia disperata vi assale. Gioca quattro dadi e segna, sul Registro Personale il loro totale che rappresenta la Resistenza complessiva degli spettri. Pertanto, se vuoi fermarli tutti, devi ridarre questo numero a 1.



L'ampio passaggio scende verso un punto da cui proviene un bagliore più astratto. Che tu abbia finalmente trovato Ashach? Proteggendo con la mano il naso e il naso di luce e anima, proseguire il passaggio in punta di piedi. Vai al 313

Vedendoti essere in creatura ti balza addosso. «Ora torrai gloria. Devi sfidarti con la tua Az (8). Se vince, vai al 259. Se fallisce, allora punti prontamente la pistola e spara, due tre volte come preferisci ricordandoti però di mettere ogni volta la punta a tua Az. Se il valore del danno che hai provocato è uguale o superiore al Registro. Persone Qualunque è risultato, vai al 339.

Prima che ti fanno soffochi riesce a raggiungere la porta e a buttarti fuori. Ti accosci a terra ansimando con gli occhi e la pelle che ti frusciano freneticamente. Sei ancora lì a quattro zampe che cerchi di riprendere fiato, quando uno scappicco ti passa che si avvicina e ti costringe ad andartene alla svelta. Raggiungi come ubriaco la tua cabina e butti sul letto svenuto. Anche se sei riuscito a sopravvivere all'avvelenamento da gas, hai perso tuttavia 4 punti di Resistenza. Vai al 338







e aspetti a pie' fermo, nascendo ad evitare un primo  
 modesto tentativo di avanzamenti, poi, battendoti  
 alto, ti metti in guardia con il tuo bastone da moni-  
 gna. Riuscirai ad assestare un colpo decisivo sulla te-  
 sta di questo essere? Metti alla prova la tua Abilità  
 e poi, vai al 57. Se invece ti senti momentanea-mente  
 in vantaggio, perche' lo vuoi, misurati, contro la  
 Volpe. Se ti vince vai al 280. Se perde, vai a  
 battere ancora. Vai al 74. Se vuoi tornare di stu-  
 to, ripartire dal inizio. Vai al 48.

## 136

Sed sveglatevi con un brusco sussurro: la polizia tedesca ha deciso che a lei, che riuscite a parlare con l'inglese, non credono. E ora, per un po', è la sua volta a far il detective.

## 137

Ha persa a punti la Vionta. La terra è crollata  
 que e fatte continue mesorak, intorpidendo, e  
 glielot forza alle ossa. Mentre le teste stanno cangiando  
 per strappare l'anima dal corpo, nella tua mente  
 susseguono idee e immagini paurose vedi Ausbach  
 viene ai suoi seguaci, mentre tu hai alcune persone  
 dentro al cerchio. Il tuo respiro diviene sempre più  
 fionato, ti avvicini lentamente alla morte, ma tu sai  
 dentro di te che devi, che puoi reagire ancora. Tu  
 vuoi morire nel Pozzo delle Anime.

Devi confrontare la tua intelligenza con ro que la del  
 spirito de albero e se vince vai al 159 se falli  
 se vai al 93

## 138

Non appena entrò in quella stanza, la vecchia l'annun-  
ciò, alzando di nuovo e suppellettile coperta da polverosi  
pezzi bianchi. Ma mentre si attraversa per raggiun-  
gere una porta che si apre sulla parete a nord, non  
si volge e non ne parla, sa che gli è un'occasione  
per togliere prima, aperto al vento, una pagina in cui è  
stato visivamente evidenziato un articolo "rispetto a  
quel vostro bel calcio". Tutto ciò che riguarda i suoi  
involvementi in questo affare è persino il suo indi-  
cizio è stato sotto accusa.

Ande a oestre la porta sa a arete a meras Val al 333. tornera no garridon sur apore la porta al xeste Val al 151. O va vers la parta mer de corri d'oe Val al 172.

## 139

destra, un cinghio delicatamente con la serratura, facen-  
do scattare ad uno ad uno gli ingranaggi, senti uno  
strano echio: un suono lo segreto, vicino a la serratura  
che scivola indietro facendo comparire un ragnetto  
biondo che con la sua testa in gatto di fumo s'argueva  
proprio in direzione della tua faccia. Tu invece inse-  
cadere i grimaldi, cancellato dal Registro. Perso a-  
— e ti batti a terra tuoni portati nel gatto di ferro  
Cinca di Arista se vinceva a 122 Se tal se, via a  
109

Alto! Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.

Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.



Alto! Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.

Alto! Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.

Alto! Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.

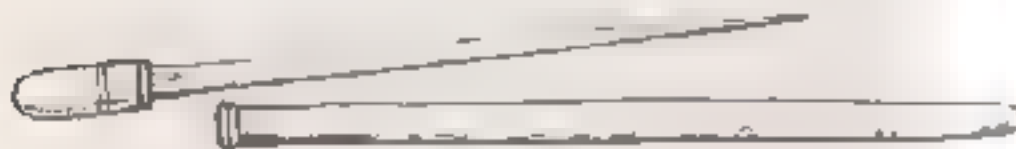
Alto! Il tuo scudo non è ancora pronto. Attendi, e  
 ci sarà il tuo appiglio per concentrare l'attacco.  
 Il tuo scudo per ora non è che un'idea. E non  
 si tratti di un'idea che può essere realizzata.  
 Se non ti senti sicuro, vai al 214. Se  
 sei sicuro, vai al 272.

Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità nel sapere con il grimaldello la serratura. Se ce la fai, vai al 296. Se fallisci, vai al 171.

La Via dei Morti conduce giù nella profondità dei paramide, fino ad una camera nebulosa, ravvivata da un terrazzamento nella roccia. La luce con la lanterna ti accorge che solamente una parete è stata levigata e dipinta. L'affresco mostra Anubis, dio dei morti, stemmato da Thot, dio con la testa di ibis, che lancia i giudicare le anime degli uomini. Alcuni sono chiamati su una nave luminosa, mentre altri sono precipiti nell'oscurità alla sinistra dell'affresco.

Sei sulla lanterna del buio, vai al 103. Altrimenti, con la tua Intelligenza. Se ti usci, non troverai niente che ti possa interessare in questa stanza, pertanto continuerai sui tuoi passi fino alla camera del gergo, da dove ti avventurerai attraverso la Galleria Principale. Vai al 128. Se invece la tua Intelligenza vince, vai al 103.

L'affondo è un diretto, così che lo stocco a mano attraversa le benedette della creatura malisamata, che un attimo vacilla per poi flettersi con le braccia a protezione contro di te.



Contro la tua Abilità sulla Tavola di Combattimento l'Abilità della mamma (6) contro la tua. Se questa ti è superiore, vai al 280. Altrimenti, devi decidere se vuoi continuare a combattere, vai al 26, se preferisci tentare di scappare, vai al 82.

Prontamente Harad, afferra in gran fretta una pesante spada in silenziosa appesa alla parete. Segna il Registro Personale con il nome di Grande Spada.

Dopo che vuoi dire che ogni volta che la vedrai, avrai a cuore la prova la tua Abilità in combattimento, in gioco, un danno di valore di due danni. Resistenza degli avversari. Vai al 124.

Se ti sfugga la creatura, non puoi farci nulla. Ma preparati a morire!

Insisterà assassino si accatta pronto a scattare. Devi sterlo contro la sua Abilità 8. Se ti vince, vai al 259.

Se ti usci, tu riesci a scansare l'attacco della bestia e a colpire contro la pistola con la quale puoi tirare uno due o tre colpi come preferisci, ricordandoti di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Poi segna il valore totale del danno provocato e cancella il numero delle pallottole sparate. Registrare Personale. Qualunque sia il risultato, vai al 339.

Thot depone lo stilo e con la mano alzata in gesto di saluto esce dall'affresco.

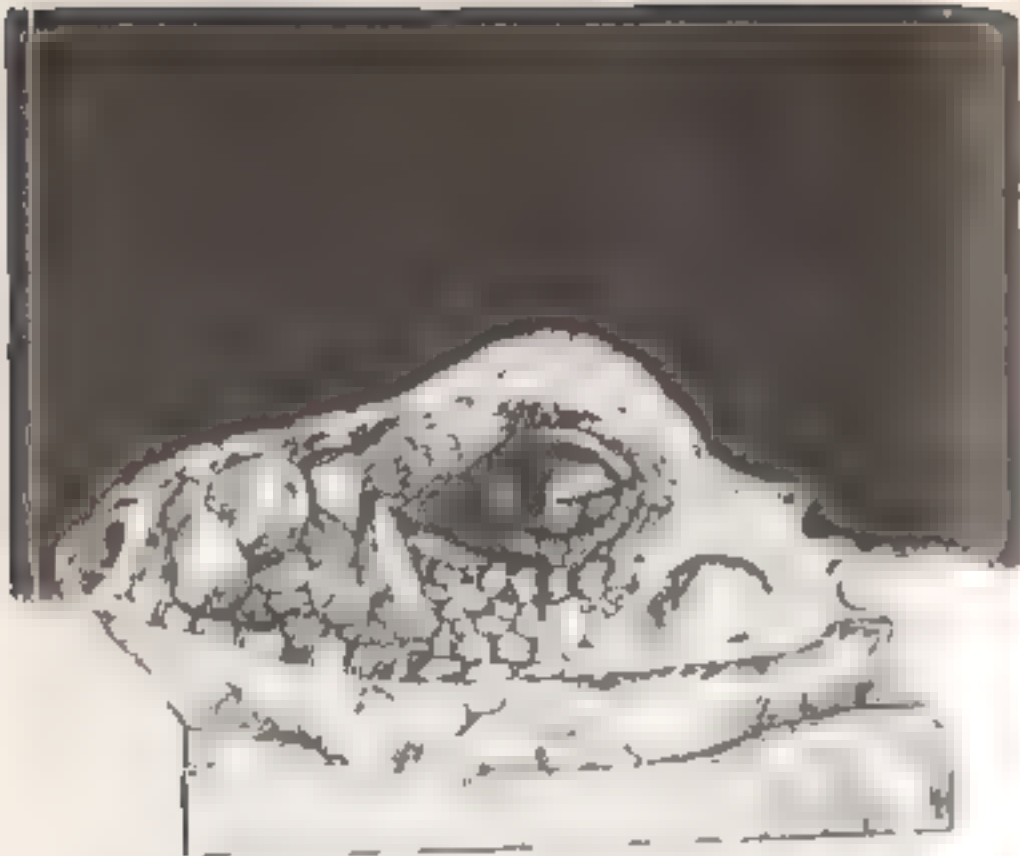


fig. 9) C'è una strana statua di bronzo

«Non aver paura, mortale» ti dice con voce soave  
«Non voglio farti alcun male. La creatura che stai cer-  
cando è a pena passata agli inferi, dove presto es-  
sere farà. L'ora è scatta. Non c'è che fare  
per sfuggire. Ma se tu non vuoi, non posso far  
altro».

«Ma tu non sai cosa sei? Non sei un demone?»  
«Sì, sono un demone» 187. Vuoi che ti dica  
come sfuggire? Vai al 187. Vuoi che ti dica  
come sfuggire? Vai al 213. O gli chiederai come sia possi-  
bile distruggere Atach? Vai al 226.

### 151

«Ma questa è una stanza molto strana»  
«Fai ruotare intorno il fascio di luce della torcia e non  
vedrai nulla di particolare. Le pareti sono  
uniformemente dipinte di nero. Nel mezzo della stanza è di-  
segnato un cerchio. Al centro di quest'area  
c'è un tavolo di marmo verde, sostenuto da tre dra-  
coni. I draconi sono scolpiti in bronzo e hanno  
le zampe a formare un tripode. Sul tavolo c'è una scatola  
di bronzo. Desideri esaminarla? Vai al 198. O pre-  
ferisci andare a vedere la stanza accanto, con  
il pavimento di legno? 172. Vuoi che ti dica  
come sfuggire? Vai al 138.

### 152

«Guarda bene il pavimento. Accanto al quadrato  
c'è un rettangolo. Spostati verso il rettangolo  
e troverai essere quella la porta che ti serve  
per sfuggire. Il demone è entrato nella stanza. Perciò riu-  
scito a sfuggire. E quando forse potresti sfug-  
gire».

gere anche quell'orrore. Se ti restano a cane palli in  
vaci provare a sparare su dipinti? Vai al 174. Oppu-  
re tenti di attraversare la stanza per tirare giù e tagli-  
a pezzi? Vai al 194.

### 153

Con un'agile mossa eviti la creatura precipitan-  
verso i tripodi, su cui giace un vaso di terracotta e  
un coperchio a forma di testa di cane. L'attacco  
via e coperti o con fuori o replica esatta. L'an-  
re umano in creta. Ma mentre lo osservi, il cane  
sotto d'istinto, minaccioso si slancia contro i tri-  
e acciuffa e d'ere a cuore a terra. Ormai sei divi-  
sotto a belva che si prepara a sbarazzarsi, quand-  
improvviso dal petto della creatura, proprio dal po-  
sto dove avresti dovuto esserti a cuore, esce un  
fio di fumo. La bestia rotola via di te stringen-  
teosamente il petto, si contorce ancora qualche  
ma con le natiche alla bocca, per qualche notte. Durante  
l'ata hai perso il punto di Resistenza, ma non ti pri-  
ti se ripreso un po' ti avvil decisamente verso  
Guardiano. Vai al 77.

### 154

Con un lamento strappi il braccio della men-  
gimnosa. Lo osservi esterrefatto: la guscia è c-  
bruciata e ha puzza di muffa e rancido: la pelle  
braccio è raggrinzita e squama, come quella d-  
calavere intesa, l'orma di cui ti sei servito pre-  
de le macchie come di ruggine. L'uso il tuo trac-  
passato attraverso il tempo o attraverso qualche  
dimensione, questo non lo sai, quel che è certo è

questa esperienza ti è costata il punto. Il Volo a  
improvviso sa che da un campanello. La firma ti v-  
che non ce tempo da perdere davanti al  
musco. Vai al 205.

### 155

Con il grande l'orzi schiumetta a serrare. Lo  
ce con un attimo sotto esser vede. Ma non  
tempo di aprire. Sare ne pure a met- che subito  
se investiti. In uno prezzo di grigio ha a gesso  
se invoca a cuore. Balz subito il relatore ma  
perso il punto di Resistenza.

A poco a poco l'anno si dissolve lasciando intr-  
vedere il ripetente e colorato. La Sirena col  
dopo di una figura umana schiata. Una di terra  
a tutta nera e l'altra recalcante. Un l'aprile  
cerastro e di largo. L'hai superata e mentre la  
re l'hai oltre il contornio della luce te guardo. Il  
suo è una fronte portatile. Il corpo. Avaschi dun-  
te è un eccentrico. Te ne va a teatro, oppure an-  
nona e tutto.

te ottenendo l'antasticare viene interrotto da un im-  
provviso scricchiolio del pavimento, e contempor-  
aneamente un braccio ti afferra per il collo mentre il  
braccio di un pugnale brilla sopra di te. Metti alla  
prova la tua Azalea. Se hai successo, vai al 8. Se per-  
di vai al 15.

### 156

Sei ben attento a nascondere sotto il mantello le armi,  
mentre te ne vai verso casa, perché le strade interne  
e non uso sono pattugliate da auto della polizia e da



agent che hanno visto tutte le parti. Durante il  
 primo ripensò a tutti i dispiaceri della notte. Se  
 così o così è giunto a momenti di andare via  
 metarica scienza e la saggezza dei suoi cari  
 s'era stato ed esportare. Charles Perrault  
 175

### 157

Ma poi con tutta quella saggezza e quella  
 bellezza che non era però capace di  
 vederla, provette, da chi ha visto un  
 se un sermone. In un certo punto  
 mentre sulla porta era seduto un  
 signorotto, preso a leggersi un  
 libro, e tu, mentre ti trovavi da  
 ecco che al tuo essere stato  
 c'è. Nel caso più  
 stranamente, ma di cui non ha  
 una sua libertà. Tornando  
 Prendi questo libro per un  
 Vieni 193. O preferisci proseguire qui per  
 c'è. Vieni 211

### 158

Ritorna al tuo per il terrore. Il  
 l'altro di V. e la sua  
 di quella



raccontata e ragosa sono fatti di simboli rossi. Ma  
 il tuo stupore non finisce qui, perché all'improvviso  
 essi saltano dal tavolo per rincontrarti. Vuoi scappare  
 a traverso la porta? Vai al 120. O vuoi tentare di  
 se ne accorge sotto i piedi quest'orrore? Metti alla prova  
 la tua Abilità. Se vinci, vai al 217. Se fai scia, vai al  
 240

### 159

Aperta la tua faccenda, metti a strappare la  
 gente al piano e cantando le tue faccende. Po-  
 che, con un bel colpo di berlo de' pezzo, penetra  
 in altra galleria. Vieni 197

### 160 (fig. 10)

Oltre la porta si estende un paesaggio crepuscolare  
 tutto di come torreggiare ricoperte da una vegeta-  
 zione ormai morta. Intatti, mentre cammini, l'erba sor-  
 to e tutti i piedi si sbriciola e si trasforma in polvere.  
 Quanto in cima ad una collina, ti fermi ad osservare  
 panorama. Sotto di te, le nere acque di un fiume scor-  
 rono lente in un vasto letto attraverso la terra desola-  
 ta. Dalle sue orme, alla tua sinistra, sorge un molo di  
 rocce, al quale è attraccata una vecchia imbarcazio-  
 ne.  
 Quando ti avvicini ti accorgi che il molo è fatto di  
 ossa che scricchiolano sotto i tuoi piedi. La barca è  
 completamente tarata e arrugginita, su la sua poppa si  
 staglia una figura avvolta in un mantello nero, che  
 con la mano sottile ti fa cenno di avvicinarti.  
 Mani a bordo tra gli impressionanti scricchiolii del  
 legno fradicio che cede sotto i tuoi passi, mentre si





(fig. 10) Una figura avvolta in un mantello

dattonde un forte odore di marcio e di muffa. Il nocchiero atterra una pertica e spinge la barca al largo: tra flutti e vortici che non sembrano prodarre alcun effetto salta fragile imbarcazione. Ti vuoi per chiedere spiegazioni e il tuo stupore aumenta: il manto o cocoon s'arrizza come tormentato dal vento, ma il vento non c'è.

Il vento è il fiume del tempo, mortale. Tu sei su una barca tra le dimensioni della vita e il regno della morte.

Cominciata la strada, i traghetti si arena su una riva menzosa e il nocchiero stende la ovina schiena per ricevere l'oblio. Se possiedi la moneta d'oro, tu puoi usarla: vai al 302. Oppure, a tua scelta, puoi arruolarti quiccome degli oggetti che hai con te: vai al 329. O puoi scendere dal traghetti rifiutandoti di pagare; vai al 348.

## 161

Il corridoio finisce con una grande finestra che guarda a sud su un paesaggio alberato. Sulla parete ovest c'è una porta con sopra scritto "Bagno" e ad est un'altra porta chiusa. Vuoi aprirla? Vai al 129. O preferisci tornare sulla balconata del salone per aprire la doppia porta? Vai al 325. O preferisci esplorare la parte nord del corridoio? Vai al 245.

## 162

A la fine riesci a metterti su la frequenza della radio di Monaco e comunichi che l'aereo postale ha dei problemi al motore: perciò s'arrebbe meglio per te atterrare per trasferire la posta sul *Lacrezia*. Ti rispondono



che i dirgibua deve ancora arrivare, ma che comunque puoi atterrare. Vai all'89

### 163

Non trovi nulla di interessante nelle sculture della stanza, segno di dedificazione e un farduccio su una sedia fredda della stanza. Un serpente attorcigliato al collo ti morderà la caviglia, sotto è scritta «Vai al 150». Recchi il braccio e ti accanti, quando strana sensazione ti costringe a tornare indietro. Il gobbo e il tuo si può stare, ma è freddo e ti senti come fosse nono gennaio. Il tempo si ferma, un accento ti dà, e l'altro c'è, e per fortuna l'altro freddo e rapidi come se le vene e le arterie fossero di sangue congelato. Presi da un'irresistibile impasse, gli strapi come a volare e non affievoliti scopri che in una spianata, con il posto di cui Devi mettere in prova tutta l'abilità. Se ti perdi 1 punto di Volontà.

Beh, una parte visitare il resto del ceto. Ti ammazza ed esce da una porta sulla parete est. Vai al 34.

### 164

Con una sotto impo vaso e serratura c'è, ti por-  
s'volante e tu noto l'Interno della calana. Qui ti  
presenta una macabra visione. I piedi giace rivolti  
meta del secolo con i colli squarciati e una  
stela Lager ancora stretta nel umano rattrappita. C'  
si sia ucciso?

La risposta non si fa attendere. Un sfilare minaccioso  
accompagna il comparire di due zampe perose, si



parte di un enorme rugito che cercano di arrivarci  
sua sede e dell'auto plora. A quella vista, i capelli ti  
rizzano la testa, mentre giace di freddo salore ti  
c'è uno lungo la fronte. Vai all'86.

### 165

Esce la Lavoia di Combattimento, da prova della  
tua Abilità nel aprire la serratura. B) Se ha successo,  
vai al 155. Altrimenti, vai al 139

### 166

Tutta la mano nel vaso e stringi il cervello di Ausbach,  
che lascia un grido agghiacciante. La mano fammeg-  
giante scompare a istante, mentre Ausbach vacillando  
si afferra a stare. Tu stringi ancora, guardando Au-  
sbach che con la testa stretta tra le mani dondola cu-  
cia e di là, fino a che si accascia al suolo. Al posto  
del suo cervello, nella tua mano ora c'è un pugno di  
polvere, dove poc'anzi c'era Ausbach, ci sono solo un  
macchietto di abiti e della polvere marrone.

Un forte sibilo ti costringe a voltarti e, dalla colonna  
di fuoco alle tue spalle, compare una mostruosa testa





di serpente. Devi agire immediatamente per sbarrare la porta creata da Aushbach. L'unica speranza è quella di riuscire in qualche modo a distruggere la piramide di cristallo.

Usi il tuo scettro di Thor? Vai al **342**. La spada kafir, il bastone o lo stocco? Vai al **355**. Lo zafiro del drago? Vai al **319**. O strapperai la piramide dall'altare per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

## 167

Sconvolto, perdi il punto di Volontà. Se questa si riduce a 0, vai al **228**. Ora la creatura si scaglia, lanciandosi in aria, contro di te!

In questa situazione, senza via d'uscita, non ti resta che difenderti dai suoi artigli acuminati e dal suo becco robusto. Usi la spada kafir? Vai al **249**. Il cappicapo di coccodrillo? Vai al **303**. Lo scettro di Thor, il bastone o lo stocco? Vai al **326**. Oppure la pistola? Vai al **347**.

## 168

Prontamente ti ripari con lo scarabeo, su cui si scarica la saetta di energia con una rammata di luce blu. Tu perdi il punto di Resistenza. Con un tuono spaventoso l'antico tassiano respinge la scarica elettrica verso te, ma che l'ha provocata, investendo Aushbach in pieno petto. Questi, squarciato e sanguinante, vacilla, atterrito. Aushbach, cerca di tenersi in piedi, barcolla ancora.



poi scivola verso di te. Ma anziché cadere ai tuoi piedi, il suo corpo sembra smembrarsi, trasformandosi in una spaventosa bestia alata. Artigli possenti ti afferrano per le spalle e due artigli avvelenati per trascinarvi via dal *Lurezia*. Gli occhi selvaggi della bestia si fissano nel tuo, mentre una voce sconosciuta grida: «Ora sarai mio schiavo, un povero giocattolo nelle mie mani». Ti senti mancare, scivolando in un piacevole oblio. Vai al **25**.

## 169

In preda alla disperazione tu e Haro cercate di chiedere la porta in faccia a quell'orda di spettri, ma una creatura mezzo uomo e mezzo maiale si incastra sulla soglia costringendoti a intervenire.



Avanzi e la colpisce. Metti alla prova la tua Abilità (5): se vinci, otliggi 2 punti di danno alla Resistenza (7) di questa creatura. Se così essa è sconfitta, vai al 225. Se sopravvive, ti contrattacca. Devi di nuovo ricorrere alla tua Abilità. Se perdi, perdi 2 punti di Resistenza. Se con ciò questa si riduce a 0, vai al 63.

Ora misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza contro quella della creatura (6). Se vinci, la respingi mettendola incetta tra i suoi sadai, vai al 225. Se perdi, devi riprendere il combattimento all'inizio di questo paragrafo.

### 170

Il getto colpisce in pieno la bestia che si era ritirata, si ferma indietro per la paura, e in ultimo di poi si getta contro il portellone della taschera che si spalanca, stando lo entrare una folata di vento gelido.

L'aereo ora è completamente nelle tue mani. Se il corso della battaglia ha sparato cinque o più d'anni da fuoco, vai al 287. Se ne hai sparati di meno o hai abbattuto la creatura solo con i restatori, vai al 372.

### 171

Li sei appena chiamato per ammeggiare intorno alla serratura, quando la porta si spalanca, qualcuno ti strappa di mano il grimaldese (cancellandolo dal Registro Personale), e dopo averti mandato a gambe all'aria punta una pistola al petto. L'uomo alto, con un vecchio completo blu e degli occhiali scuri, che faceva cenno di alzarti e dice con un forte accento americano: «Io appena suonato il campanello dello steward, fila via!»

Accennando a qualche miserabile scusa, ti alzi e scappi lungo il corridoio. Ti senti un po' mortificato per quell'insufficiente esperienza. Avvicinamente quell'aereo non era il tipo del masca. Ed era che t'aveva, andrai a caccia del mistero. Varai 192. C'è l'uscita per fare per tornare nella tua camera. Varai 45.

### 172

Mentre sei lungo il corridoio, ti va a trovare la porta chiusa. Quella ad ovest è chiusa, non si può andare a quella est, o si tenta di andare, persino con il grimaldese. Vuoi tentare di aprire quella ad est? Vai al 333. O preferisci proseguire lungo il corridoio? Vai al 50.

### 173

Sei pronto alle potenti tenaglie dello scorpione, che cerca di attirarti verso il suo pannello? Devi offrire alla sua Abilità (8): se vince vai al 142.



Se invece ti dissi puoi tentare di sfuggire in silenzio, alla Favola di Combattimento, la tua Forza contro la sua. Se perdi, devi ripetere questo paragrafo, se vinci, riesci a liberarti e ad aggredire lo scorpione. Spara la pistola. Vai al 264. Usi un coltello o lo scudo? Vai al 231. O usi il zutolo del dragon? Vai al 200.

Estrai la pistola e scarichi i caricatori sul quar-  
 Cancelli tutte le paginelle dal Registro Personale  
 colpi riduci a mille pezzi il quarto, mentre il d-  
 viene comincia a contorcersi finché crolla a terra.  
 secondo sono una fetta di pezzi di liquido su tappet-  
 l'uscio ando esir dalla stanza tutto tremante, ma non  
 speri ti trovi al sicuro: decidi di andare ad aprire  
 dappoi porta sulla tua camera. Vai al **325**. Oppure ti car-  
 invecchiata alla parte nera del cervello. Vai al **245**.

Non appena svegli, al mattino, senti di aver recu-  
 rata tutta la Viginta e la Resistenza perdute: sarai  
 gli avvenimenti della notte e la tua Forza è sta-  
 di raddoppiata, recupera anch'essa il punteggio iniziale.  
 Subito dopo colazione ti precipiti all'altare per  
 per inviare questo telegramma a Petre Smith, al  
 vostro aiuto. Accaduti fatti strani. Venite presto! P-  
 torni a casa e ti metti a leggere i giornali.

Puoi o meno tutte le edizioni riportano notizie rige-  
 danti la tua fuga della notte scorsa. Portanato il Brit-  
 Museum, titola uno. Altri vantano ci' strepiti un altro.  
 Trascorri praticamente tutto il pomeriggio a leggere  
 loro film resocent. A sera, finalmente, arriva Petre  
 Smith con il quale ti intratti a lungo discutendo  
 fatti accaduti.

Se hai dovuto combattere con lo zombi ladro, vai  
**196**. Se hai zettato con la mamma, vai al **218**.

Mentre la governante cerca di attaccarti di nuovo ti  
 tratti sa di lei, atterrando a per il polso e cercando di  
 disserrarle le dita dal manico del pugnale. La donna si  
 litende disperatamente, perché devi dimostrare, usan-  
 do la Tavola di Combattimento, di avere una Forza  
 maggiore della sua (8). Se vinci, vai al **191**.

Se perdi, la governante si libera e cerca di accostellarti.  
 Devi mettere alla prova la tua Abilità (9), se vince la  
 lama del pugnale ti ferisce togliendoti 2 punti di Resi-  
 stenza. Se essi si riduce a 0, vai al **250**. Altrimenti  
 prova ancora a strapparle di mano il pugnale, ricoman-  
 dando questo paragrafo dall'inizio.

Chiedi se riuscirai a sfuggire ai morsi dell'uomo cane,  
 e ad andartene dal tempio. Prova la tua Abilità con  
 teva a sua (8), sulla Tavola di Combattimento. Se vinci  
 scappa al **337**. Se perdi ti toglie due punti di Resisten-  
 za e un morso. Nel caso che la tua Resistenza si ri-  
 duca a 0, vai al **132**.

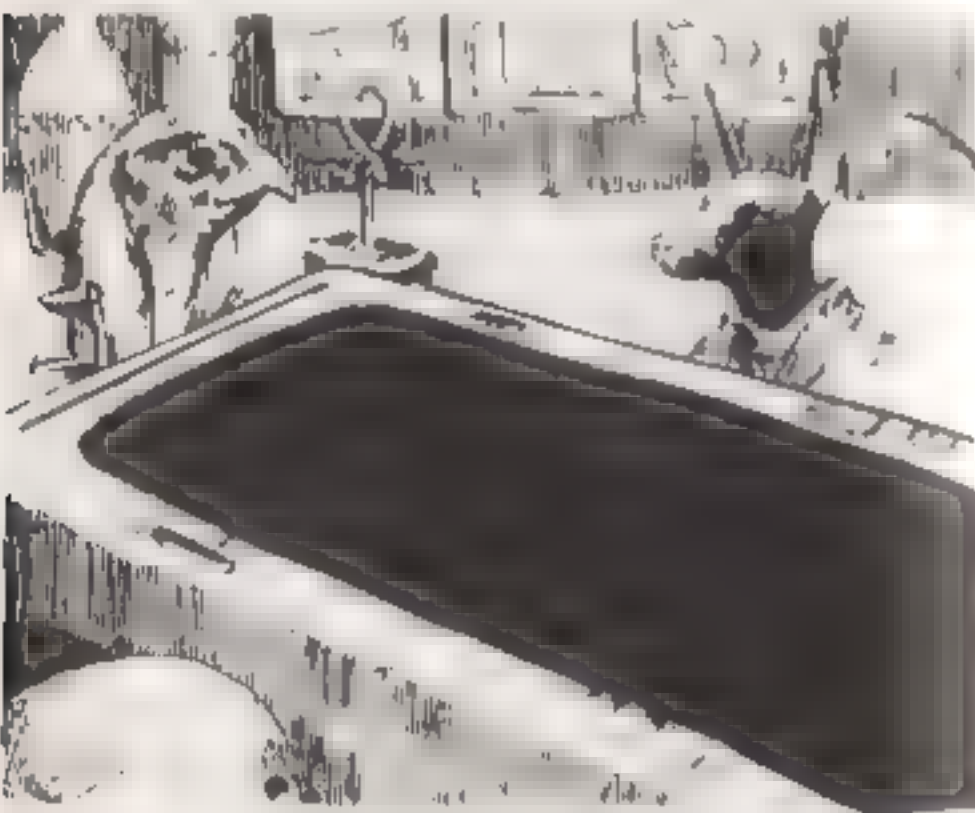
Se sopravvivi, puoi tentare di scappare definitivamen-  
 te ripetendo questo paragrafo. Oppure potresti com-  
 battere il mostro con la spada kafira, o con lo scettro  
 di Thot, con il bastone o con lo stocco. Vai al **237**.  
 Oppure puoi farlo fuori con la pistola. Vai al **202**.

Ti svegli riverso sul pavimento, per metà dentro e per  
 metà fuori dal sarcofago. La testa ti duole per il colpo  
 e il braccio e la mano, completamente intorpiditi,  
 sono bianchi e disidratati come quelli di un cadavere.



La manica del mantello ha uno strano odore di marcio e di matita. Cerchi l'arma ma di essa non vi è alcuna traccia, perciò la devi cancellare dal Registro. Personale. L'esperienza passata ti è costata 7 punti. Volontà.

Non ti sei ancora ripreso quando senti rumore. Le porte che si avvicinano gridando sotto i sorveglianti. Il museo sveglia dal letargo. Bisogna che scappi dalla sala egizia. Vai al 205.



179 (fig. 11)

L'entrata è nascosta dietro un imponente edificio sul lato est della piramide. Insieme passate sotto una serie di colonne che copiarono ad un'infinita serie di camere, fino a giungere in una camera dalle pareti gr...



za, dove giace il corpo squarciato di un arabo, accanto  
c'è una gradinata che scende verso la profondità della  
piramide. Accendi la lanterna e inizi la discesa, mentre  
Patrick Smith ti osserva fino a che non scompaia.

Ma intanto che ti inoltri nelle profondità, lungo un  
ampio passaggio rivestito da semplici lastre di pietra,  
l'aria si fa sempre più fredda. L'eco dei tuoi passi ti  
accompagna, mentre la lanterna tremola nel gelo.  
L'ultimo passaggio termina in una ampia camera, le co-  
lonne sono tutte decorate con geroglifici variopinti.  
Qui ti si aprono due vie, a sinistra la Via del Morto  
vai al 146 Oppure a destra vi è il passaggio che porta  
in su verso la Galleria Principale vai al 128

## 180

Gli spettri ti circondano incontro parlottando e assina-  
ndo. Con le quattro dadi e annota sul Registro Personale  
il loro risultato totale, che rappresenta la Resistenza  
complessiva degli spettri. Se vuoi accenderli tutti, l'uni-  
que devi ridurre la loro Resistenza a 0.

Punti la pistola e spara uno, due o tre proiettili, met-  
tendo alla prova ogni volta la tua Abilità, poi fai  
somma del danno provocato alla Resistenza degli  
spettri e, se questi sono stati tutti accisi vai al 225.

In ogni caso se ne hai mancati alcuni o comunque  
ci sono dei sopravvissuti, ti circondano pizzicandoti  
prendendoti a morsi. Devi lottare contro la loro A-  
bilità (9). Se vincono riescono a toglierti 3 punti di R-  
sistenza, pertanto, se questa si riduce a 0, vai al 63.

Altrimenti tenti di fuggire. Vai al 268

## 181

La radice è collocata dietro una paratia sopra di te, fa  
scivolare il pannello di protezione e accendi. Riuscirai  
mentre in contatto con l'aeroporto di Mennet-  
Viel, alla prova la tua Intelligenza nel capire il fun-  
zionamento della radice. Se ci riesci, vai al 162. Se falli,  
sei, dovrai tentare un atterraggio non autorizzato. Vai  
al 89.

## 182

Il vaso è molto grande, più comodo come un uomo,  
sembra molto vecchio e la sua superficie è liscia, con  
le strutture in ceramica, e tutta dipinta di nero, intarsi-  
cata di fregi e segni.

Emana uno strano odore di mare, come il sale e  
l'oceano in natura. L'interno trovi anche tracce del  
suo proprietario: una targhetta di bronzo annerita e  
molto loda di veritiera, con sopra inciso un nome. A-  
stento riesci a decifrare le lettere a carattere gotico  
barocco con l'ausilio. Il nome è chiaro: "Giovanni de-  
voto" grimaltello. Vai al 165 Oppure puoi accon-  
tentarti di esaminare gli oggetti che si trovano sul ta-  
volo. Vai all'84.

## 183

Avvicinato al parapetto, osservi l'orizzonte incantato  
ma il cuore si Assolda assorbisse energia da Wendi-  
go Cavaliere del Vento, il suo corpo, infatti, emana  
raggi di luce rossa e blu, finché con un grido si  
svanisce che supera perfino la fama della tempesta.  
Sul buco si gira e stende le braccia, sostenendo il so-  
no di energia contro di te. Devi mettere alla prova  
la tua Abilità. Se perdi, vai al 144. Se vinci, vai al 168.

184

Il tuo avversario si trascina pericolosamente all'indietro e con un ultimo tentativo cerca di ucciderti. Anche tu rischi cadere stinto su una sedia che farai per esaminare il suo cadavere? Vai al **163** o lascerai il tuo avversario a portarsi via per esplorare i resti del casso? Vai al **34**

185

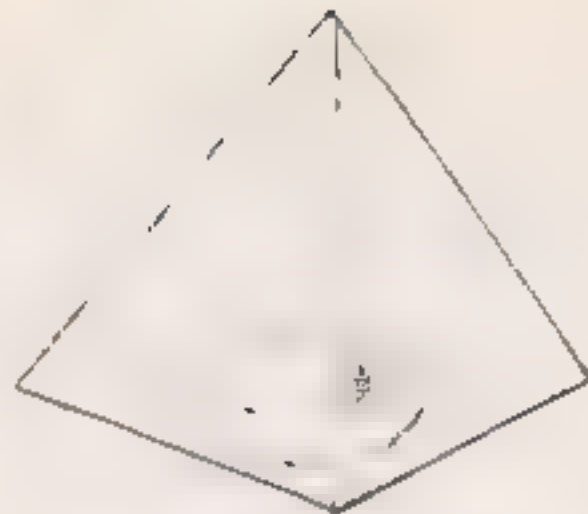
La porta si apre e tu entri e completamente devastata. Il materasso è stato battuto a terra, i cassetti comodini sono stati rovesciati e tutti i mobili si trovano a pezzi sparsi a terra. Orientati tu per uscire, quando esci dopo aver gettato il maledetto sacchetto di carta sottovuoto di argento e di mercurio sopra la tua tavola. L'altro Partito si sorprende raccogliendo le cose ed uscendo dalla porta che hai spinto. Capitarli verso la parte sud del corridoio? Vai al **161** o girarti sulla balconata del tuo per cercare di aprire la doppia porta? Vai al **325** o esci verso la parte nord del corridoio? Vai al **245**.

186

Mentre pensi se sia il caso di far saltare o serrare i colpi di pistola, l'altro scende in picchiata scartando con la porta questa si spalanca all'improvviso e tu vieni praticamente proiettato in frantumi col lavoro dei piedi. Metti alla prova la tua intelligenza. Se vinci vai al **39** Se perdi vai al **102**

187

Thet ti impone le mani sul capo e subito ti senti vacare da un dolce benessere che cancella tutti i



maliziare. Il nome del Registro Personale, restituendo la tua 2 punti di Resistenza. Se vuoi sapere qual che cosa a proposito della povera piramide, vai al **213** Se la cosa non ti interessa e possiedi la spada letale, vai al **248**. Altrimenti, vai al **270**

188

Se involto da questo scherzo della natura perdi 2 punti di Volontà, e se questa si riduce a 0 vai al **254** Su ciascuna delle dita rattrappite di quella mano raggrinzita e contorta sono tatuate alcuni simboli rossi. A improvviso l'alza sul petto, risaendo velocemente verso la gola, e ti costringe a difenderti contro la sua forza (8). Se ti vince, perdi 2 punti di Resistenza e se questa si riduce a 0 vai al **254** Se invece perdi, puoi tentare di strapparla alla di sotto, mettendola ancora alla prova, sulla Tavola e Compartimento, la tua forza contro la sua. Se vinci tu, vai al **273** Se perdi, vai al **300**



Sconvolto alla comparsa del Ka, perdi 2 punti di Velocità. Se questa si riduce a 0 vai al 228. La creatura interna ti, con gli artigli protesi, ti vola intorno emettendo acute strida di minaccia che ti fanno incerteggiare. Devi lottare contro la tua Abilità. Se vinci, ti toglie 2 punti di Resistenza. Perentori preferibilmente. Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0 vai al 228.



Se sopravvivi devi scegliere con quale arma difenderti, perché non hai nessuna possibilità di fuggire. Usa la spada kafira? Vai al 249. Il copricapo di coccodrillo? Vai al 303. Lo scettro di Thot, il bastone, lo stocco? Vai al 326. O la pistola? Vai al 347.

La penetrare lentamente l'arma attraverso la membrana, al di là della quale ti sembra di sentire qualcosa. A improvviso la membrana si spacca lasciandoti intravedere l'antica base di legno del sarcofago, nella quale la tua arma è ancora a conficcarsi, tanto profondamente che non riesci a recuperarla. Non puoi far altro che andartene in fretta, perché senti che i sorveglianti dei musei, svegliati dal chiasso, stanno per arrivare nella sala egizia. Vai al 205.

Stacchi ad una ad una le dita inguantate della governante dal manico del pagnale, che cade a terra. Poi compieta l'opera dandole una lacerazione spallata che la fa saltare contro il muro e prima che s'arcollando riesca ad alzarsi prendi il pagnale. Come strattera questo vantaggio, attaccando la governante indossa, o abbandonando la cabina?

Non hai ancora preso la tua decisione, quando ti accorgi che una terrificante trasformazione sta avvenendo sotto i tuoi occhi: la governante si strappa una maschera di cera dal volto per rivelarsi, con un sibilo spaventoso e disumano, un uomo serpente! Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al 208. Se perdi, vai al 252.

Ti affretti alla cabina 3 e bussi con decisione alla porta. Nessuna risposta, ma una voce alle spalle ti fa sussultare.



«Temo che il Larone e la sua governante non siano  
cabinati». Ti trovi di fronte ad un ufficiale di bordo  
che continua: «Don't mind, a poppa per prendere  
oro bagaglio».

Non appena quest'ultima ti indica, provi a vedere se  
porta non sia aperta. Niente da fare. Vieni provato con  
il grimaldello, ammesso che tu ce l'abbia. Vai al 206  
O cercherai di forzare la porta? Vai al 255

### 193

Poi osservi la lampada e più ne sei sorpreso. Ina-  
oltre ad essere ancora piena di carburante, è tutta  
miniera quanto mai singolare. Non è una lampada  
normale con un cilindro di vetro in cui sporge un  
stoppino, ma ha la forma di un prisma che concentra  
i suoi raggi in un'unica direzione attraverso il cee-  
littone saldato sul davanti della lampada stessa.

Provi ad accenderla con un fiammifero trovato in ca-  
sea e a questo punto non puoi credere ai tuoi occhi.  
La lampada, anziché accendere un fascio di luce,  
iscuriti che non appena cade su qualche oggetto  
allumina per un attimo per poi disintegrarlo. Vieni  
prendere con te la lanterna dei buoi. Segnali a  
voce «Il quapaggiamento» del Registro Personale. A  
fine esce dalla stanza e continui a scendere per le sca-  
le chiocciola. Vai al 211

### 194

Cerchi di attraversare la stanza trascinandoti addosso  
que terrendo demone che ti succhia dal corpo  
punti di Resistenza. Se con ciò sei ridotto a 0, vai  
212. Altrimenti, leggi avanti.

A fatica riesci a tirargli il quercia e a trascinarlo con  
forza sul bordo del caminetto mandandolo in mille  
pezzi. Immediatamente il demone comincia a contor-  
cersi e ripugna di se stesso, crolla sul tappeto, ri-  
giacendosi ad un'altra mazzanella. Fatto trent'ante  
esce dalla stanza. Ed ora che vuoi fare, aprire la dop-  
pietta porta sul ballatoio? Vai al 325 O esplorare par-  
te nord del corridoio? Vai al 245

### 195

Sotto il vostro naso getti di gas e creano se non quasi  
appaiono come si sega sulle gambe cretando a te  
se non a morte. Vieni anche svenzi. E restin-  
te vuote e l'uscio assassino è chiopetante e te ar-  
re il vento, pertanto afferra il suo corpo morto  
per trascinarlo in un angolo della stanza. Ora devi  
scartare il cerniere del cassetto. Se hai sperato cin-  
que o più peccati, niente. L'uscio è già, vai al 323. Se  
non hai sperato di niente o l'abbiamo, l'uscio scatta  
con l'estintore, vai al 372.

### 196

Dopo aver osservato attentamente il tuo tesoro, la  
lettera Santa siiede nel corno fissando per alcuni  
minuti il fuoco, in silenzio, poi ti guarda e dice: «Tra  
e vederle c'è una cosa che non accetti» magli-  
a grado di percorrere gravi distanze in un istante,  
per mezzo di porte magiche di morte. Il tuo. Questo  
tesoro viene anche con viaggiare a te al tuo Ho-  
me. Perché la tua che il tuo e il suo padrone, in-  
fatti creato uno di questi porte nel Brasen Museum  
dalla tua mente che ce ne fosse in una identica



A questa nel mio quartier generale lo so che c'è un  
sarcofago esotico, tanto uguale a quello che mi ha  
scritto, nella collezione etnologica di Robert  
Lathers, a Shandwick House, nel Kent

Quello che mi ha piacere il più è il simbolo del  
gorgone che si trova nella testa, perché nella mitologia  
greca questo è il simbolo di Hecate, Sterminatrice  
della vita mortale, che condanna le anime dei morti  
in peccato al giudizio di Anubis. A parte di que-  
sti vengono rimandati sulla terra come suoi servi, e  
così la credenza dei morti viventi. Che cosa c'è di  
vero in questa? Dobbiamo muoverci con gran  
cautela, perché ancora una volta ho l'impressione  
che ci troviamo di fronte alla segretazione di forze os-  
cure. Domani andrò alla biblioteca del British Museum  
per documentarmi meglio sul argomento, mentre  
preparerò il necessario per un viaggio a Shandwick  
House. Vai al 236

197

Alla fine di questa galleria troveremo una via da  
trovare. Harold: «Quando venni rapito da AUSA»

fui trascinato qui attraverso una porta dimensionale  
seguita. Insieme vi lanciate nella galleria fino ad una  
stanza di forma esagonale al centro della quale vi è un  
abisso buio e fumante.

«Ecco» dice Harold, «questa è una porta dimensionale,  
non dobbiamo far altro che gettarci dentro, se voglia-  
mo ritornare in Inghilterra».

Senza esitare Harold Lathers si lascia scivolare scom-  
parendo nell'oscurità dell'abisso.

Ritornante, non vorresti seguirlo, ma poi, spinto a  
partire smansoso alle tue spalle ti lasci andare dietro a  
lui. Vai al 215

198

Preso il ceraggio a due mani, entra nel cerchio segna-  
to con il gesso rosso verso il tavolo dei dragoni. Dalla  
scatola, fuggita come la testa di un serpente, esce so-  
stanzioso un odore di incenso santo, perciò rivolgiti la tua  
attenzione al tavolo stesso. Alla luce della torcia sem-  
bra che il piano di marmo emetta dei lampi verdi in-  
termittenti che si compongono con la sua struttura a  
spirale in uno strano effetto, che attira imperiosamen-  
te l'occhio verso il suo centro. Metti alla prova la tua  
intelligenza: se esci vittorioso, vai al 232. Altrimenti,  
vai al 216

199

Con il vaso stretto tra le braccia corri incontro ad  
Asbach, gridando a gran voce il suo nome. Egli si  
volta ridendo sguaianatamente, con le mani alzate e tese  
verso la colonna di fuoco.



«Pazzo! È troppo tardi. Ormai, i tuoi intrighi sono nati. Ho già aperto la porta al Fletb. Ma le braccia e ricadono lungo il corpo e la voce già muore in g... non appena vede il vaso tra le tue braccia».

Rapidamente infili una mano nel vaso, ma ancor più rapidamente Aushach agita le braccia iniziando un cantesimo con cui avanzare la tua mente. Contro la tua Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro quella di Aushach. 9) Se vinci, vai al 301. Se perdi, vai al 322.

## 200

Mentre continui a fischiare, perdi 1 punto di Volontà. In realtà non senti alcun suono uscire dalla tua bocca, ma l'effetto che comunque esso produce è sorprendente. La creatura rasenta i suoi movimenti: il corpo sembra nerminarsi a poco a poco, mentre le zampe si staccano. Dopo un ultimo disperato serrar e disserrarsi delle sue terga, lo scorpione si frantuma in mille innocui pezzi di terracotta che si sparpiano sul suolo. Sopra di voi qualcosa aleggia nel silenzio.



A questo punto ti giri in cerca di una via d'uscita, trovi uno stretto passaggio nel quale ti insidia e te ne vai al 130.

## 201

«Senti, Uro» osserva Petra Smith, «che Aushach è stato questo per il cui per nascondere la sua entrata nella piramide la prova dell'esattezza delle sue coordinate aveva qualche minuto più tardi, quando giungo Harold Lathers tutto ansante.

«La guardia alla piramide è scomparsa» grida.

«Ma che ti solletti» Petra Smith, «non c'è tempo da perdere». Di corsa ti trascini il ricamperimento, entri nella sua tenda per vincerti subito dopo un grosso sacco di tela che tu prendi al volo.

«Questa è una lanterna, ma è più sicura di quella che entrache moderne e un po' di cibo. Corre, salta. Reaperti la piramide di cristallo e spedisce Aushach all'ultimo Vento che sarà al ritorno in un paio d'ore».

«La voce «l'equipaggiamento» nel Registro Personale, aggiungi i seguenti oggetti: Lanterna, 3 punti di cibo e una bottiglia d'acqua. Ogni volta che mangi qualcosa potrai recuperare 1 o più punti di Resistenza, fino ad un massimo di 3.

Mentre ti avvi verso la piramide, ricarica la pistola. Vai al 179.

## 202

«Manti la pistola, premi il grilletto e spari uno, due o tre colpi contro quello spaventoso uomo cane. Ricordati di mettere ogni volta una prova a tua Abilità, di attonire il danno che hai provocato e di togliere i

proiettili sparati da Registro Personae. Se riesci a far fuori il cane, vai al **23**.

Se invece sopravvivi devi continuare la lotta. Metti alla prova la tua Abilità (8). Se vince, ti toglie, a cominciare, 2 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, vai al **132**.

Se sopravvivi, potresti continuare a combattere rinunciando questo paragrafo. Altrimenti, potresti provare a usare la spada sakira, lo scettro di Thor, il stiano o lo stocco. Vai al **237**. Oppure cerca di scappare. Vai al **177**.

### 203

Per quanto te ne stia con l'orecchio attaccato a una porta non senti assolutamente nulla, perciò non riesci che sfondare la porta a spallate. Metti alla prova la tua Forza contro quella della serratura (5). Sulla Tavola di Combattimento. Se hai successo, vai al **164**. Se fallisci, vai al **186**.

### 204

Mentre percorri il corridoio vedi una porta sulla parete est. Vuoi provare ad aprirla? Vai al **185**. O vuoi proseguire lungo il corridoio? Vai al **161**. O preferisci tornare sul corridoio, dove potresti aprire la porta delle latenti? Vai al **325**. Oppure potresti esplorare il corridoio a nord. Vai al **245**.

### 205

Ritorni l'itinerario fatto attraverso il museo, e scopi del fatto che ora i sorveglianti, svegliati dal trambusto, sono all'erta e lo stanno per astrando.



Quando giungi a circa alla scala, all'altezza dell'alcova egizia, senti un rumore di passi pesanti che ti costringe a farti indietro dietro una vetrina. Rimanvi lì fino a quando vedi un ispettore di polizia e un agente della sorveglianza che passano oltre il tuo nascondiglio, verso la sala egizia. Una volta allontanati, scendi le scale e scendi in strada. Vai al **156**.

### 206

Confronta la tua Abilità nel usare il grand'ulivo con la resistenza della serratura (7). Sulla Tavola di Combattimento. Se vince, potrai entrare nella cella. Vai al **220**. Se perdi, vai al **235**.

### 207

Gli spettri ti vengono incontro sussurrando terrore. Crea quattro dadi e segna, sul Registro Personae, il risultato totale che rappresenta la Resistenza degli spettri nel fare insieme, quindi coprila con un foglio, se la vuoi sterminare.

Getti immediatamente un vaso di cenere di cadavere per scagliarlo contro e creare cancelli il vaso di Registro Personae. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesci a farlo scoppiare in mezzo a loro. In caso positivo infliggi alla loro Resistenza un danno



pari alla grata di tre dadi. Se con ciò la Resistenza degli spettri si riduce a 1 vale al 106. Se gli spettri sopravvivono, o se i manchi contrattaccano. Devi resistere con la tua Altra 2 e se ti vincano ti toglierò 3 punti di Resistenza a morsi e a grattare, caso che la tua Resistenza si riduca a 0 vale al 63. Altrimenti puoi cercare di scappare. Vale al 268.

## 208

L'incalcolabile trasformazione ti è costata 1 punto. A Roma, tuttavia, tutto d'aver ben stretta in grembo l'arma ti dà ancora un po' di coraggio. Il tuo braccio del uomo serpente è decisamente incontrolabile dal teleggiamento e da alcuni movimenti tortuosi che deve essere un creatura astuta. Con gesti herculei e lenti si toglie i guanti da combattimento e compiere degli atti terribili e acuminati mentre i suoi tre occhi non cessano di porre un artimo di fissarti.

Prima che l'uomo serpente colpisca, attaccati. Alla prova la tua Altra 2 se vince gli toglierà 3 punti di Resistenza con un colpo di pugnale. Se la abbia annientato la creatura vale al 279. Se non sopravvive, leggi avanti. L'uomo serpente si assa di te con gli artigli pretesi. Devi batterti con la tua Altra 2, se ti vince, ti infligge una tale ferita farti perdere 2 punti di Resistenza. Se con ciò s'accontenta, vale al 233. Altrimenti contrattacca con il tuo. L'inizio questo paragrafo. La battaglia tra rettile continua fino all'ultimo sangue.

con un gemito il gobbo ti respinge minacciandoti con la mazzetta. Devi superarlo in Altra 6, altrimenti perderai gli occhi e 3 punti di Resistenza. In tal caso a te toglie la tua Altra 2 se vince, e se vince la tua per avere 1 punto di Resistenza. In questo caso devi mettere la prova la tua Altra 2 se vince, e se vince la tua per avere 1 punto di Resistenza. In questo caso devi mettere la prova la tua Altra 2 se vince, e se vince la tua per avere 1 punto di Resistenza. In questo caso devi mettere la prova la tua Altra 2 se vince, e se vince la tua per avere 1 punto di Resistenza.

La lotta continua finché o tu o lui non soccombete alle ferite. Se viene sconfitto, vale al 3. Altrimenti vale al 184.

## 210

Se sei riuscito a ridurre la Resistenza della creatura a 0, vale al 230.

A Roma, la voce della creatura grida: «Vedi, non posso nulla contro di me! Preparati a morire!»

L'aspetto sissino si toglie prontamente su di te. La lotta continua con la tua Altra 2 se vince, vale al 259. Se sopravvive e tu possiedi ancora qualche punto, vale al 314. Se invece il creatore è morto, vale al 352.

## 211 (fig. 12)

La sesta e ultima sala termina su un baldacchino di legno che si apre su un vasto salone. Alla tua sinistra una scala di marmo scende verso un altro salone dalla tappezzeria consumata, dove sta schierata una incredibile quantità di armi medioevali: lance, picche, pugnali,





fig. 12 C'è un uomo dietro una lettera

scadi illuminati dalla luce che proviene in alcune finestre ad arco

Una di quelle cose passate e superate, con una serie di attrezzature del ventesimo secolo. La brezza è fresca e amida che arriva poco fa sulla scena proiettando una sequenza di scene che ti regala e sfiora sopra un groviglio di fili, corde e viti. E i colori rossi di macchinari elettrici richiama a tu per tu i saggi soffiati sul primo dove sono esposti pezzi di corrente elettrica, con la cosa più spettacolare e rappresentativa di un computer, in grado di essere illuminata e controllata. In mezzo a tutti questi fili e macchine, come un raggio nella stanza il barone Astor che non vive nel British Museum, osserva e discute con un uomo stesso su un termino operativo.

Non presto come ho sempre pensato. E Fred Lammers non è una persona stupida. La tua forza vive per un momento e non potere e controllo il tuo corpo per un periodo e mezzogiorno. E il tuo corpo si volta verso un punto dietro a quel si chiama i controlli dell'infernale meccanismo.

Scopri le scene per andare Harold Lammers? Va a 334. O ti accetti se volare lungo un filo lampadario che pende dalla sommità del soffitto? Va a 238.

## 212

Scivola a terra con un lungo sospiro, mentre il demonio chino sulle ruote continua a saccheggiare rumorosamente. Poi si ritira, come riassorbito da quel dipinto del diciassettesimo secolo che troneggia sopra il camino. E sotto, il tuo corpo svuotato grida sinché ad un mamma rinsecchita. È la fine dell'avventura.

[illegible]

Costì il cristallo rimase inerte, e lo per lui ormai, finché la fata ne cacciò Kethu e lo usò per l'esperienza di magia, non l'aveva perduto. Per questo, anzi, se e lì poter tornare a casa, proseguiva a stallo, diverso il tempo e lo spazio di questo mondo, ma non fare ciò, altre decisione deve fare del Grande Oscuro. Così, per venire a conoscenza della sua risposta, appare a Kethu e ascolta il suo rompere, finché costruisce questo. Poi si levò bracciato in un ampio gesto, e la prima grande scoperta era per lui, veri al momento e quella piccola era lui conosci. Poi, per strada, Kethu al suo la prima e cristiana, in questo, la poter essere sempre il suo. E così, sale profonda struttura, terra che appartiene. La bestia primordiale il Crutch. Ma Kethu non prima che tutte le cose fossero comprese e, in la sua mente, gli occhi che trattenevano il cristallo si intrinse, lasciando andare nuovamente nella sua tomba sotto le ali del Galles.

Frustrata ancora una volta nelle sue speranze. Het

cadde nella Grande Oscurità, riapparendo per mettere Austach sulla traccia del cristallo. Ed ora essa sta per portare a compimento il suo piano! Desagira senza indugio, se vuoi impedirglielo.

Se sei in possesso del **Spada Istria**, vai al **248**. Altrimenti, vai al **270**.

## 214

di colpo esplose nella testa del barone che vacillò alla  
 disperazione di esser annoverato fra le tante migliaia  
 del popolo di dannati. Si riuscì finalmente a strag-  
 gercelo. Aveva un'alta statura e costò 3 punti di  
 argento. Aveva un vaso in terra con dentro a remare  
 sotto i tanti piedi, mentre un vento gelido lo co-  
 strinse a svenire di stanchezza e si uguagliò alle bruc-  
 ciate. I tanti occhi e i tanti di fuoco si creò a poco a  
 poco un'atmosfera. Devi cercare prima l'altare di  
 modeste e senza linee non le che si creata, e l'uni-  
 versale e astragolare prima che si creata che ri-  
 mende ancora sull'altare. Ma come?

Uscire lo scottone di Thoté Val al 342, a spaccare la testa  
contro lo scottone Val al 355. Uscire here li scottone  
e a picurare di cristallo coll'arte per gettarlo ne  
sotto? Val al 224

## 215

Per un istante che a te sembra un'eternità, prova a sensazione di star scivolando attraverso un'oscurità impenetrabile e tagliata finemente in materiazzi a quarzo nero su un letto di paglia, sul quale precipiti rovesciandolo. Hai perso il punto di Volontà.

Harold Lathers ti sta davanti con un bel bernocco sulla testa e mentre usi tu insieme alla capanna di «Non capisco, non siamo certo nella stanza nera», Sharnwick House, ma neppure nelle sue vicinanze. Dico che ci troviamo in un villaggio, ma mi senti, è quanto come una tomba. Per capire qualcosa, torni e usi dalla ricerca della torcia elettrica con cui ti ornata sui tuoi passi per uscire intorno a



capanna. Orrore. Ti accorgi che poi tu precipiti a tetto, sei caduto sul tetto dove giace il corpo e non scetti te, ci un uomo. Inorridito atterri Harold trasnando in gran fretta già per la stretta stradina e corre tra due file di capanne dentro e quali ne certe, si nascondono altrettanti cadaveri ghignati. Dove mai ti ha condotto la dabbina porta camoscina di Ausbach? Vai al 239

216

La strana struttura palpitante e luminosa esercita un' spaventosa attrattiva su di te tanto da indurti ad accarezzarla, ma non appena le tue mani sfiorano la superficie e fluorescente sprofondano in un liquido gelido. **Perdi 2 punti di Volontà.**

Dopo aver cercato di strappare e braccia dalla presa, ma inutilmente, sembra che esse siano fissate nel marmo. E mentre un freddo glicole comincia a risalire lungo i tuoi arti, senti un impellente bisogno di immergere tutto il corpo in quel solido liquido marmo. Devi agire immediatamente per interrompere l'incantesimo. **La via del Dragon** oppone la tua forza a quella del rivale. **6** sulla **Scala di Combattimento**. Se vinci, vai al 276. Se perdi, vai al 295.

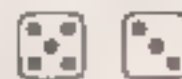
217

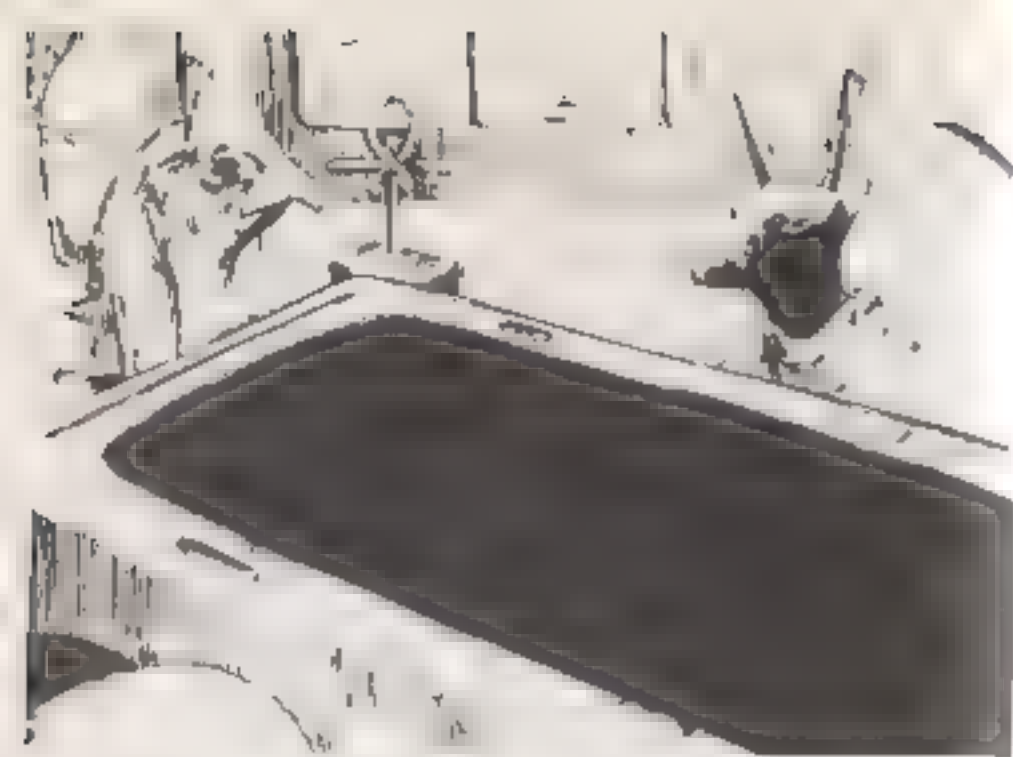
Con le stivali appesi alla mano, ti accorgi di uscire una solvere sentinella e mac odorante che annorla l'aria della camera.

Dopo aver distrutto la Mano di Gloria, te ne vai attraverso la porta. Vai al 120

218

Petrie Smith sta ad ascoltare attentamente il tuo resoconto, poi, dopo esser rimasto per qualche minuto a fissare pensieroso il fuoco, si gira verso di te dicendo: «Vi è un'antica leggenda egizia, nella quale si racconta di alcuni maghi che sono riusciti a percorrere delle enormi distanze in pochi attimi per mezzo di porte magiche dette Thanti, questo fenomeno è chiamato anche 'viaggiare sulle ali di Herus'. Potrebbe darsi che





il ladro e il suo padrone al mare creati una di queste morte nel British Museum, tuttavia, immaginerei che ce ne fosse un'altra, mentre a quei tempi, l'ora quarta e generale, lo so che c'è un sarcofago esattamente uguale a questo che mi ha descritto nella collezione del fegittologo sir Roderick Lattre, a Shandwick House, nel Kent. Domani andrò alla biblioteca del British Museum per documentarmi meglio sull'argomento, mentre tu preparerai il necessario per un viaggio a Shandwick House. Vai al 236.

219

Accanto al sedile del pilota c'è uno stipetto nel quale c'è una carta di navigazione, con la rotta segnata in penna rossa: Zurigo, Innsbruck, Salisburgo, Linz, Vienna. Ma, fatte le debite misurazioni con il compasso, e data un'occhiata all'orologio, ti rendi conto di es-

sere senza tabella roton, rotta, e in Monaco ne è vicinanza a nord-ovest.

Perciò dirigi senza altro verso nord-ovest, secondo la tua spinta per il piccolo aereo.

L'altitudine sembra essere sufficiente per arrivare a destinazione, comunque non c'è problema perché mentre la peggiora via, avai già le luci di Monaco. Ti senti confortato, ma il improvviso ti ti c'è del posto morto che piace molto a te. Come potrà spacciare l'accaduto che montare Perestro e fare qualche giustizia ne passa il via radio, va al 181. Un'ipotesi potresti tentare un atterraggio clandestino. Vai al 89.

220

L'altitudine è alta. È un altro ambiente più piccolo per la governante. È tutta la notte con le tendine tirate e il letto in alto, negli armadi non vi è traccia di alcuna persona, e lo stesso è per la cameretta del governo. Non sembrere che neppure occupata, se non fosse per un grande baule al centro del salotto e un oggetto antico su tavolino. L'altro etc.

Esamina il salotto. Vai al 182. O il tavolino. Vai al 84.

221

L'agente che punta la pistola e scatti un colpo in direzione della testa di Aashah. Questi, stringendosi, agonizzante, capo tra le mani, precipita oltre il parapetto verso il suo tragico destino. È qui una palatella dal Registro Personale. Finalmente ti rialzi e ti affretti verso la scala che porta nell'interro del *Lucrezia*.



Ma proprio mentre ti prepari a scendere, un battito d'ali ti fa alzare lo sguardo e vedi un'enorme bestia alata, ricoperta di piume e di brandelli di abiti umani, che si precipita verso di te con gli artigli pronti a ghermirti. Ti afferra per le spalle trascinandoti in alto, lontano da questo mondo, mentre i suoi grandi occhi si fissano in te. Il suo avvolgente abbraccio ti fa scivolare in un piacevole volo, dove ti porta solo l'eco di una voce non nuova che ti si lamenta: «Ma sei morto? Sei uno schiavo e la tua vita hai giurato che non la mandavi mai». Vai al **25**

**222**

Non appena la porta si richiude alle tue spalle, ti trovi in una stanza di luce calda, rotonda e luminosa, una grande stanza zeppa di volumi rilegati in pelle, racchiusa e silenziosa, interrotta solamente da due finestre: verso ovest verso nord, e da una porta di noce che si apre su una parete scura. Un ricco tappeto persiano copre il pavimento, e accanto alla finestra troneggia un imponente scrivania coperta di carte, su cui poggia un modellino di piramide.

Vuoi esaminare la scrivania? Vai al **284** O vuoi provare ad aprire la porta sulla parete sud? Vai al **325**

**223**

Quando ti svegli, sei del tutto esausto e incapace di muoverti. Accanto a te un uomo in camice bianco tiene in mano una siringa.

«Signor!» lo senti dire «come potete vedere, il paziente ora è assolutamente calmo. Ispettore, se desiderate, porgli qualche domanda...»

Un uomo alto, sottile, dall'aspetto ti si avvicina con un sorriso gentile e trattandoti amichevolmente, una mano sulla spalla: «Non preoccupatevi, ti rincuorerà, sei in buone mani. Potete calmarsi ora che siete e sarete vivente».

Tu resti anche tu qualche minuto, ma tutto è che non ti rimane più nulla... È la fine della tua avventura.

**224**

Sei fuori di una uccello, la prima volta che cristallizza la tua mente. Avanzi l'atomo e un uccello grande di colore rosso, da un uccello di colore rosso, e si muove lentamente e si fa pendere 2 punti di resistenza.



Metti alla prova la tua forza, per vedere se riesci a trattenere la piramide il tempo necessario per gettarla a pezzi. Se vinci vai al **305**. Altrimenti, vai al **324**.

**225**

Tu e l'altro richiudete in fretta la porta, che per fortuna ha la serratura dalla vostra parte. Dopo esservi



(fig. 13) Uno mummia sta ascendendo dalla sottrina

«tramite un po' di inchiostro e un saggio con la  
una illuminato da una torce, che vi costringe a  
perdo di un vasto pozzo buio. Vai al 47

226

La voce di Thot echeggia nella camera.  
«Ma non può essere il nostro maledetto. Un  
cello di rivolgere contro di lui l'elemento di cui lu  
sso si serve: il fuoco. L'altro è quello di trovare la  
terza voce...» risponde da Hor e nasconde  
«...il luogo del mondo sotterraneo»  
Se non vuoi conoscere il mistero della piramide e  
non vai al 213. Se invece non ti interessa e possiedi  
l'esperienza, vai al 248. Avventura, vai al 270

227 (fig. 13)

Se hai avuto successo nel provare la tua  
Intelligenza per il primo punto di Volontà. Se l'esito  
non è stato buono, perdi 2 punti di Volontà.  
In questa stanza, che si sta a fronte a s'ecce  
non è ancora stampata nella mente la faccia gr  
sea di qua sensivo, quando un rumore di vetr  
ritta e tue spalle ti richiamano a realtà. La voce è  
ed è un'anima che si sta liberando dalla vetrina n  
e in esposizione. Avanza la cieca verso di te la  
mentandosi minacciosamente e diffondendo intorno  
un penetrante odore di muffa.  
Metti alla prova la tua Intelligenza. Se ha successo  
vai al 242. Se fallisci, vai al 266  
Se due volte a seconda volta che saggi nel provare la  
tua Intelligenza, vai al 115

Stringendoti a testa tra le mani, crolli a suolo, mentre il Kevvivamente si butta su di te affondandoti gli artigli nella schiena. È la fine dell'avventura.

## 229

Se hai un fazzoletto acceso per la faccia della creatura che con un colpo solo, si fustola in una sorta di borbotta di rancore. La sua espressione ti fa cadere a terra e perdere 2 punti di Resistenza.

Il malato, un po' incerto, sale giulivo, cercando Peter Smith lo vede, tutto a fare, e con un piede un altro, cretino, dale e a superse fante fante, e un altro parente. Lo strano respira poco, a poco si raggrinzisce, finché la sua pelle si spaccia in mille frammenti sparsi sulla sabbia. Vai al 201.

## 230

Con questo attacco riesci a mettere fuori combattimento il mostro, e sul suo corpo ricadono un groviglio lamentoso, poi si piega su di zanne, sei metri più del cadavere del pilota.



Vincendo la repulsione, al fine atterra un sacco posticcio con la quale ne prendi il corpo per buttarlo in un raggio della tasca nera. Ora sei solo di fronte al ciondolo dell'aereo.

Se hai sparato il più grosso dei pistole, vai al 287. Se hai sparato il meno, il Kevvivamente crea una scintilla con l'estintore, vai al 372.

## 231

Gridi che riuscirai a evitare le mosse dello scorpione e a stragere il suo piano, ma non. Vieni la prova, una. Vieni come a sei o a sei, vai al 79.

Se l'alt sea, devi sentire il suo tentativo di atterrare con le tenaglie. Devi ancora a sei. Al fine, sei, vai al 173.

Se invece ti riesce, puoi provare a raggiungerlo e a uccidere quest'paragato. Oppure puoi scappare. Vai al 281. Oppure puoi a pistola. Vai al 264. O puoi a zolfo del drago. Vai al 200.

## 232

Questa struttura passa le uscite, un orribile fascino su di te, tanto da farti avanzare per sfiorare la fredda superficie luminosa. Ma, mentre cacciezzzi, e mani restano imprigionate in un rigato, gridando come i ghigni del. Con un grido di orrore salti all'indietro, strappandole mani dal tavolo fatale. Ha perso i punti di Volontà.

Spaventato dal poter di uccidere nel Tavolo dei Dragoni, fuggi dalla stanza. Nel corridoio puoi dirigerti verso la parte nord. Vai al 172. Oppure puoi aprire la porta sulla parete est. Vai al 138.



Al tramonto, uscì Beaudin Terrace verso Shandwick House (ti va direttamente? Vai al 274) O passi prima per Giorham, per parlare con gli abitanti del posto? Vai al 258

237

Dai la prova della tua Abilità conosci con l'arma che ha scelto il tuo cane, decidilo. Cane che ha provato la sua Resistenza e se la credenza è spacciata? Vai al 58

Se invece sopravvive, continuerà a combattere con la sua mazzetta, che può procurare un danno di 2 punti alla tua Resistenza. Devi perciò continuare la sua Abilità? Almeno la tua. Se riesce a ritirare la tua Resistenza, vai al 132.

Se riesce a sopravvivere, puoi riprendere la tua mazzetta in questo paragrafo. Oppure puoi tirar fuori la pistola. Vai al 202. Oppure puoi tentare di scappare. Vai al 177

238

I rampanti al accenno sul vostro e ti aggiri al ambasciatore sperando di arrivare proprio nel punto della stanza dove sta Aslach. Metti alla prova la tua Abilità, in caso di vittoria, vai al 251. Altrimenti vai al 278.

239

Dopo aver percorso per un tratto la stradina senza giungla, una via apparentemente piena di traffico. Il fatto che subito albagiara da e da di una camionata che ti si ferma vicino. Un arabo piuttosto alto, con un fez in testa e in divisa kaki ti saluta.

«Amico, non è proprio il caso che ti turbi, qui a Cairo girare dopo il tramonto per il viaggio dei morti». Con una certa prontezza di spirito riesce ad ambasciare una storia a benedire e de' piazzotto, a cui subito domandi se può indicarti la strada per il Grand Hotel dove molto probabilmente Petrie Smith ti sta attendendo. Vai al 257

240

Sta per schiacciare la mano mia, con un'agilità e con la forza, questa riesce a scansare e saltandoti via. Il tuo piede riesce a togliere la tua gamba fuori a petto. La stretta delle sue zanne diventa affannosa a gola. Devi lottare contro la forza della mano. Se vince il tuo piede 2 punti di Resistenza, e se questa si riduce a 0 vai al 254. In caso contrario, puoi cercare di strappare via la mano confrontando, sulla tavola di combattimento, la tua forza contro la tua. Se vinci, vai al 273. Se perdi, vai al 300



241

Con il cuore in gola tiri la cloche ed apri la farfalla per dar maggior potenza al motore. L'aereo risponde prontamente rimettendosi dalla pechiata in posizione di volo. Tuttavia hai perduto quota e stai volando a di sotto delle nubi nel bel mezzo di una tempesta. Poche le visibilità e quasi nulla, e tu sei fuori rotta, la possibilità di andare a sbattere contro qualche montagna

gni e morio alla perciò cerchi una carta su cui sia segnato il piano di volo. Vai al 219

242

Ha perso il punto di Volontà. Ed ora, come pensi di difenderti dalla marmitta? Con lo stacco? Vai al 22 con il bastone? Vai al 6. O preferisci tirarla dal maese? Vai all'82.

243

«Pazzo» ti grida il tu sopra del tu riposta a tre le. voce ben nota. «Nessun mortale può nulla contro di me». Aushac tende ambacche le mani, scaricandoti adesso l'uso di energia elettrica che colpendoti a



pieno petto, ti mandano a sbattere contro il parapetto dell'astronave con tale valenza che tu precipiti oltre verso il tuo destino. I tuoi ansimi si perdono nel vento, mentre rotoli giù, giù attraverso gli spazi infiniti, ciechi. La tua mente scivola in un dolce oblio e tu perdi 2 punti di Volontà. Vai al 25.

244

Ha perso 1 punto di Volontà.

«Sì, amico mio» dice il colonnello, «al na v'ita, se no state preda de l'oscuro potere di Hui e ne ho pagato il prezzo. Il famoso Aushach è un morto a ventotto». Senza rificandoti la porta. Vieni ancora nella cabina? Aushach? Vai al 192. O preferisci tornare nella cabina abbandonando le ricerche? Vai al 338.

245

Il colonnello prosegue ancora per un po' prima di terminare in un ampio e ne tra che si affaccia su al ritorno. Verso est c'è una porta chiusa a chiave con sopra scritto: Riposati qui! mentre sulla parete ovest si apre la porta. Vieni aprire? Vai al 222. Vieni tornare nella cabina del tuo per provare ad aprire la doppia porta? Vai al 325. O preferisci esaminare la parete sud del corridoio? Vai al 204.

246

Non appena ti alzi l'aereo scivola, sicché riesci a raggiungere la cabina con una certa fatica. La porta è chiusa dal di dentro e, per quanto tu batta, il pilota non dà segni di vita. Unica risposta un rivolo di sangue che cola sotto la porta, e il rumore dei motori dell'aereo. Forzerai la porta della cabina? Vai al 203. O rimarrai dove sei? Vai al 186.

247

Il gelbo si prepara ad assestarti un altro colpo, ma tu l'ammeeo gli balzi addosso, bloccandogli con una mano il braccio armato di mazzetta, mentre con l'altra



ti ritrovi alla sommità di una scala imponente, che scende in un pozzo senza fine. Da lì profondità sale un vento gelido che ti penetra nelle ossa, mentre un odore animalesco ti riempie le narici. Tutti i tuoi sensi sono travolti da una tremenda repulsione perché, ne sei certo, qualche cosa di orribile sta avvenendo laggiù.

Y. F.



Ecco, sotto di te avverti un certo movimento: una donna avanza con le braccia protese in gesto di saluto, tuttavia vi è qualche cosa che non ti convince nella sua andatura. Certo, ha il corpo di una donna, ma la pelle del volto e quella squamata di un serpente. A pochi passi sotto di te la creatura si ferma, rivolgendoti queste trellle e sibilanti parole: «Scendi nel pozzo. Scendi dal regno dei viventi al regno di Het». La tua avventura è finita.



abbatti il candeliere sulle sue membra contorte. Grida: 2D. Se il risultato è 7 o più, vai al 184. Se è meno riesci a togliere 2 punti dalla sua Resistenza. In caso contrario vai al 209.

## 248

Iht osserva con attenzione la spada kaïra. «Questa spada», dice, «ti potrà essere di aiuto nella lotta contro le ombre degli inferi, ma è legata ad una antica storia che ti consiglia di usarla con cautela».



Il porge una piccola moneta d'oro, mentre con un ampio gesto ti indica la porta dorata. «Questa porta conduce al traghettto, ma il nocchiero vuole essere pagato». A poco a poco Iht scompare: tu ti avvi verso il passaggio. Vai al 160.

## 249

Poiché la spada kaïra è stata toglta proprio per aumentare gli spiriti infernali, comincia a scintillare una luce bianca e mortale di fronte al Ka, che alla vista della lama si lascia sfuggire un grido spaventato, cerca di scappare. Invano, tacendo roteare con un ampio gesto la spada, cerchi di squarciare il ventre del Ka. Devi provare la tua Abilità, se vinci, vai al 367. Se perdi, vai al 357.

Ti afferra con ambedue le mani al polsino e ti co-  
sta andare in un'oscillazione perfetta che ti porta  
proprio sopra Aushach, su quale pioni al ripre-  
so, facendolo cadere a terra privo di sensi.

Ne approfitti per sciogliere dalle cinghie di pe-  
gno il tuo stesso sul tavolo. Un po' stordito qua-  
ndi, ti si presenta come Harla, figlio di sir Roder-  
Lathiers.

«Muoymoc» ti dice «credo di sapere come tu, e  
da questo lavoro ora». Senza perdere tempo, ti tras-  
ferisci lungo un corridoio illuminato da una serie di tor-  
chi all'orlo di un vaso pozzo. Valo 47

## 252

Questa ridotta trasformazione ti è costata 2 punti.  
Volonta. Osservi stupetatto la creatura che si strice-  
ta i guanti, lasciandoli apparire lunghe dita e le an-  
acuminate come artigli. Poi si avventa su di te.

Devi batterti contro la sua Abiltà 9). Se vince, ti co-  
sta 2 punti di Resistenza con un'angheria. Se costi-  
duce a 0, vai al 233. Altrimenti leggi avanti.

Ora devi contrattaccare, mettendolo alla prova a  
Avata. Se vince, la accetti e togliendole 2 punti  
Resistenza. Nel caso tu abbia fatta fuori vai al 279.

Se invece l'uomo serpente sopravvive, devi ripren-  
dal'inizio questo paragrafo continuando a combattere  
fino all'ultimo sangue.

## 253

Mentre lotti per liberarti, la creatura redi via, su-  
un brivido gelido che ti attanaglia progressivamen-

come se il semplice contatto con la murmurante to-  
ggesse tutto. Riscrivi la liberazione prima che sia  
troppo tardi.

Fronta sulla Tavola di Combattimento. La tua For-  
za contro quella della creatura 13+1. Se fallisci nel  
tentativo di liberarti dalla sua stretta, devi ripetere  
l'azione. Se la tua questa sequenza, togliendoti ancora 1  
punto dalla tua Forza e togliendole il manna-  
la, otti continue così finché la tua Forza non si ridu-  
ca a 0. Valo 131. O tu non riesci a liberarti.

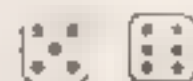
Se invece riesci a liberarti dalla presa dell'avversario,  
puoi tentare di abbatterlo con lo scontro. Valo 26. O  
se il tuo valore è 74, appare per cercare di se-  
guire. Valo 82. Se la tua Forza si è ridotta a 0, con-  
tinuare a giocare finché non ti venga offerta l'occasio-  
ne di riacquistarla.)

## 254

L'angolo ti stringe d'angolo con sempre maggior for-  
za finché mancandoti e ripetendoti l'angolo. Il tra-  
la polvere del pavimento in un attimo sparisce d'  
angolo, accompagnato dal eco di una voce che ti  
sferisce: «Vedi, la tua curiosità ti ha perduto». L'av-  
ventura è finita.

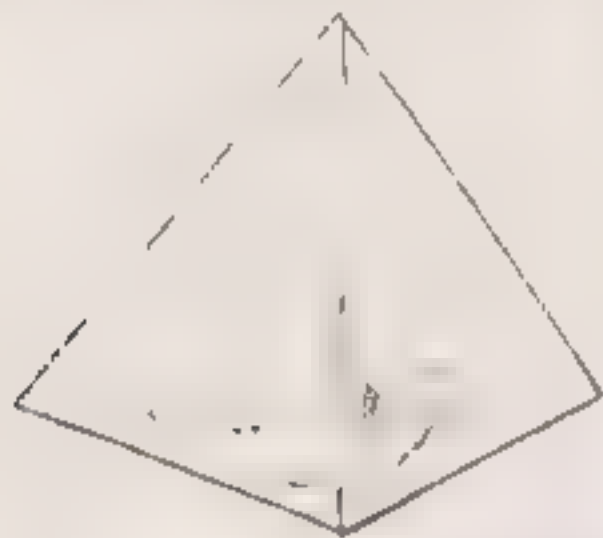
## 255

Per riuscire ad entrare nella stanza devi misurare, sul  
la Tavola di Combattimento, la tua Forza contro quel-  
la della porta. Se ce la fai, la serratura cede al mo-  
provviso lasciandoti praticamente totalmente all'interno.  
Valo al 220. Se fallisci puoi tentare un'altra volta, ma  
in caso di un secondo insuccesso devi andare diretta-  
mente al 275.



Quando rientri a Bedford Terrace, trovi Petrie Smith in salotto intento a tostare del pane sul fuoco del caminetto. Ti invita ad unirti a lui per racconarti come è andata. Mentre mangiate recuperi il pane. (Resistenza.)

Pian piano il fuoco del caminetto si affievolisce e una quiete penombrata invade la stanza, mentre Petrie Smith affonda nella sua poltrona e comincia a parlare dello trascorso: l'intera giornata nella sua ricerca delle porte Thaat e su Het, la Sterminatrice Het e una verità egizia il cui elemento è il fuoco, ed è associata ai morti e venti, come spettri, zombi e vampiri. Non



sono molti i miti che ne parlano, ma, in quelli che ho trovato, si dice che la sua dimora è la Grande Oscurità e che rappresenta una continua minaccia per il mondo. Le porte Thaat ed il dragone che si morde la coda sono strettamente legati a quei maghi che hanno scelto di essere discepoli di Het.

Gli Egiziani chiamavano quel simbolo "Il nodo Apep", credendo che fosse un talismano creato da

il mago Kefu, per aiutare Het nel controllo della terra e del fuoco. Se Het fosse entrata in possesso del talismano avrebbe potuto distruggere il mondo, ma Kefu venne ucciso ed il talismano andò perduto. Ne la stessa leggenda vien detto anche che è formale magico in grado di attivare il talismano e di evocare Het possono essere pronunciate solo negli inferi.

Dapprima una simile notizia non mi sembrò particolarmente interessante, ma ora, alla luce di quanto mi hai detto, essa acquista un nuovo ed inquietante significato. Anche chi conosce senz'altro i poteri della piramide di cristallo, ed è perciò che l'ha rubata, per quale altra ragione infatti l'avrebbe fatta, se non per evocare Het e riattivare il talismano che vi è imprigionato? Perché voglia compiere un'azione così empia non lo so, forse è pazzo, o forse è un servo di Het. Comunque sia, il mondo è in grave pericolo per causa sua e non dobbiamo temerla. Stanotte e posdomani, nella domenica presto tu prenderai il tuo aereo per inseguire

Lucetta, mentre io partirò per il Cairo per fare indagini sulla piramide di Kefu. Vai al 369

## 257 (fig. 14)

Il risveglio in una lussuosa camera d'albergo, dopo aver recuperato con un buon sonno metà della Resistenza e della Volontà perdute durante gli avvenimenti del giorno prima. Se la tua Intelligenza ne aveva sofferto, ora è tornata alla normalità. Un'abbondante colazione ti restituisce ancora il punto di Resistenza, dopo di che vai a cercare Petrie Smith ed Harold Lathier.





fig. 14) Il tuo vecchio amico prende una mappa

«Sono estremamente affascinato da mezzo di trasporto così poco ortodosso che avete usato ieri per arrivare fin qui. Forse quel Vashach è un individuo pieno di senso dell'umorismo. Beh ora accostatevi alla finestra. Ne dirò a vecchie amiche prende una carta archeologica aperta su un tavolo.

«Ecco guardate qui. La piramide di Kefu è a pochi chilometri da Cairo. Ho già negato alcune guide e le comincio a scivolare. Il tramonto potrebbe essere.

«Ma, poiché battere l'eccezione questa Vashach mi sembra un'impresa a quanto difficile ha messo a punto con piani che si basa solo su istintiva. Questi nate la lana completa il suo ciclo e come ricondurre e via. Hanno a ieri trovato a Sandwick House, questo è il momento migliore per «suo discepolo» per entrare negli inferi. Sono certo che Vashach tenterà di entrare nella piramide questa notte stessa per recuperare «suo» in mano, non non dobbiamo far altro che attendere che egli scenda agli inferi, per poi prendere la piramide e li cristallizza. Il vecchio scienziato e pedice sottoposto a sua esposizione sottolineare la con un lieve pugno sul tavolo.

«Ma come faremo a distruggere Vashach?» chiede Harold.

«Amico mio» risponde Peter Smith un po' spazientito, «se la piramide è cristallina e una specie di chiave di passaggio tra una dimensione ed un'altra, e noi la sottriamo mentre Vashach si trova agli inferi, lo avremo imprigionato per sempre assieme alla dea di cui è servo! Bene, ora preparatevi perché tra un'ora si parte».

«Ora quest'occasione per parlare a pastiche ricardarli. Va al 277



L'antico valiggiro di Gorham si snappa praticamente intorno ad un laghetto. Vi è un unico bar, 'Al vecchio sperone', nel quale entri dopo aver posteggiato in uno spiazzo vicino. All'interno, rivestito di legno di quercia impregnata di un sere odore di birra, un camino acceso riscalda l'ambiente. Due clienti stanno appoggiati al bancone mentre un terzo, probabilmente il guardacaccia, sta seduto vicino al fuoco. Offrirai qualcosa bere? Vai al 290. O berrai da solo aspettando che la curiosità li spinga a rivolgerti la parola? Vai al 306.

## 259

L'insetto assassino si lancia sul tuo petto cercando bloccarti le braccia con alcune delle sue zampe, e spalancando la bocca per mostrare una fila di spaventosi denti seghetati. Devi attire contro a sua Abilità? Se ti vince, vai a 271. Se fallisce, vai al 298.

## 260

Con un salto piombi su Aushach, scaraventandolo a terra. Egli, sorpreso dall'impeto, rotola all'indietro tre l'altare e con un grido precipita nel pozzo. Ti avvicini al bordo per vedere il suo corpo che sprofonda tra le fiamme, finché il fumo ed il calore non ti costringono ad allontanarti. Hai distrutto Aushach, finalmente!

Ma un sibilo agghiacciante alle spalle richiama la tua attenzione, e vedi dalla colonna di fuoco emergere una forma scura dalla testa di serpente. Devi chiudere immediatamente la porta che Aushach ha aperto. L'unica speranza di riuscirci è di distruggere la piramide

di cristallo. Ma come? E serai lo scettro di Thor? Vai al 342. La spada kafira, il bastone o lo stocco? Vai al 355. Lo zufolo del dragone? Vai al 319. O cercherai di afferrare la piramide di cristallo per gettarla nel pozzo? Vai al 224.

## 261

scendi le scale, apri il portone ed esci. Fiori la pioggia è cessata ed una sinistra luna calante sprigiona, tra le nubi che vanno, l'ardente fuoco dei suoi raggi argentei, illuminando gli arbusti della boscaglia. Metti in tasca la torcia elettrica e avanzi coraggiosamente lungo un sentierino di ghiaia. Ad un tratto un grido alla tua destra ti costringe a fermarti: un'ondata compare tra gli alberi, mentre tra spari e fuma il fogliame accanto a te viene storacchiato da alcuni colpi di fucile. Sei incappato nel guardacaccia? Corri rapidissimo sui tacchi, cercando di scappare verso la strada principale. Vai al 256.

## 262

Ad un tratto avverti la netta sensazione che nel triplice, che si trova proprio accanto al podio del Guardacaccia, ci sia la chiave della tua salvezza, ma tra questa e te c'è l'uomo cane. Riuscirai ad ingannarlo? Sulla Tavola di Combattimento misura la tua Abilità contro la sua (8). Se vinci, vai al 153. Se fallisci, il cane ti taglia la strada minacciandoti con la mazza. Misurati contro la sua Abilità, se vince ti colpisce togliendoti 2 punti di Resistenza e nel caso questa si riduca a 0, vai al 132.

Se invece sopravvivi, vuoi riprovare ad eludere la sua attenzione? R prendi dall'inizio questo paragrafo. Al



trimenti puoi combattere con la spada e l'asta, lo scettro o, Thor, il bastone e lo stocco. Vai al 237. Puoi anche tirar fuori la pistola. Vai al 202. Se no cerca di fuggire. Vai al 177.



263

L'incredibile visione ti è costata 1 punto di Volontà. Ma devi resistere per curiosità, per la ragione e per scienza. Vuoi usare la pistola? Vai al 221. Alzera scettro o di cristallo o l'asta di Petre-Simone? Vai al 183. Scagliera in alto la faccetta del guerriero? Vai al 126. O soffera nel lo zuto lo del dragon? Vai al 108.

264

Puoi far fuoco una, due, tre volte mettendo alla prova ogni volta la tua Abilità e togliendo il totale dei punti sottratti alla Resistenza dell'avversario. Cancella il pallottoliere sparato dal Registro Personale. Se hai sconfitto la creatura, vai al 100.

Se invece sopravvive passa al contrattacco. Lo scorpione di terracotta tenterà di afferrarti con le sue pinze, perciò devi combattere contro la sua Abilità. 8/5

vince, vai al 173. Se perle puoi tentare di spirare ancora ripetendo questo paragrafo, purché tu abbia ancora qualche pallottola. Se no tenta di scappare. Vai al 281. Oppure serviti del bastone o dello stocco, Vai al 231. O usa lo zuto e de dragon? Vai al 200.

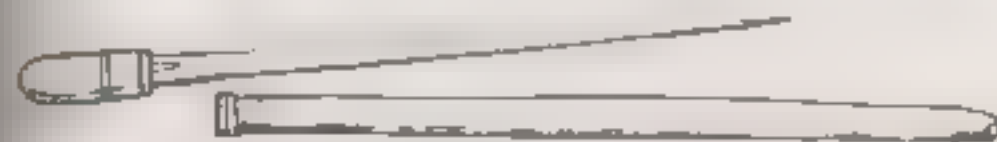
265

Ha perduto 2 punti di Volontà. Il protagonista non dice il colonnello al momento di morire. Il ner potere di lui, e ne ha pagato a prezzo. Rile di un e so state come di chi nasce da un amore segreto, e mentre l'eco della sua rissa riempie la stanza, non sopportando tre a vista di quegli spaventosi occhi di serpente ti presenti fuori della camera.

Dei leati di tirar fuori il tuo scatto e di fare del e in degli accurate nella corona di Asbach? Vai al 192. O colui e per l'impresa, per l'arte e nella sua carriera? Vai al 338.

266

Ha perso 2 punti di Volontà e a mamma e papà e a loro. Devi misurarti con la sua Abilità o, sulla tavola di combattimento. Se vince, vai al 280. Se la-



Se la combatterai con lo stocco? Vai al 22. O con il bastone? Vai al 6. Oppure te la fili dal masco? Vai al 82.





(fig. 15) Si staglia la figura di Aschbach

La creatura avanza gottamente cercando di ingurgitar  
 i moniti riesce ad afferrare un braccio con i denti, re  
 standosi sospeso a l'altezza della sua flaccida pancia  
 Dev difendersi dalla Forza 8 di questa specie di ro  
 pe usando la Tavola di Combattimento. Se vince, ric  
 re a vincolarti per contrattaccare immediatamente  
 con la pistola Va a 332 O con un rizzone Va a  
 229 Se fallisci, vai al 341



Riuscirai a sfuggire a fonda di mostri, sfatando loro  
 in faccia la porta Misura sulla Tavola di Combatti  
 mento a tua volta contro l'Altra compressiva degli  
 spetti. Se vinci vai al 225 Se fallisci devi decidere se  
 vuoi difenderti con la polvere di ca avere, vai a 207  
 O con la pistola, vai a 180 O solo con i pugni, vai al  
 169

269 (fig. 15)\*

Man mano che avanzi la discesa si fa sempre più ripi  
 sta, l'aria più calda e la luce rosata diventa sempre più  
 rossa ed incandescente. Poco dopo, mentre passi in un  
 ampio cerchio di monoliti di pietra, una luce bianchis  
 sima, demoniaca, che fuoriesce da una vasta voragine  
 ti costringe a proteggerti gli occhi  
 Sei di fronte al pozzo del tempo. In piedi davanti, ad  
 ornare su cui giace la piramide di cristallo, si stagia  
 la figura di Aschbach, illuminata dalla luce che provie  
 ne dal pozzo. È intento a salmodiare in una dura lin  
 gua gutturale. Mentre lo osservi cantare l'inno, la sua  
 voce arriva al parossismo, stende le braccia e una co-







(fig. 16) Ti avvicini alla porta d'ingresso

pericolosissimi virus. Da questo momento in poi, per  
 derti il punto di Resistenza ogni volta che la tua azio-  
 ne si scontra in un paragrato pari, finché non trove-  
 rai il modo per essere curato o non morrà. Devi se-  
 gnare questo etichetta sul Registro Personale.

In preda da una tosse violenta, raccogli la lanterna e  
 l'arco, an lo esci da la porta scoperta. Vai a 120

### 274 (fig. 16)

Dopo un paio di chilometri vedi un cartello con la  
 scritta "Sandwick House" accanto ad un imponente  
 cancello di ferro battuto. Dopo aver parcheggiato al  
 riparo del muro esterno coperto di licheni, apri il bat-  
 tenti senza incontrare nessuna resistenza, solamente  
 cespugli paurosamente sui carlini. Ti incammini an-  
 ge un sentiero di ghiaia, aggrinzito di rami secchi e di  
 pozzanghere che si snoda tra due file di rododendro  
 trascinati e di alberi e noria che sembrano quas-  
 mormorare al tuo passaggio. Ad un certo punto la  
 stradina si apre sulla maestosa Sandwick House, una  
 magione in cui si esprimono le forme bizzarre del  
 stile neogotico. In quella profonda oscurità e solitudi-  
 ne ti senti come se mille occhi ti spiassero dalle fine-  
 stre non illuminate. Ti avvicini rapidamente alla porta  
 d'ingresso per spiarne attraverso la bacia delle lettere  
 un'armatura si erge su un lato della porta, mentre dal  
 l'altro vi è un appendiabiti, il resto dell'entrata è nel  
 buio. Che ci sia un accesso più facile e discreto?

Darai un'occhiata alla parte sud della casa? Vai al 95  
 O andrai verso nord? Vai al 320



ci cui non riesci a sostenere la vista, perciò ti allontani. Se vuoi, puoi portare con te il serpente di vetro, se prima ti sei soffermato ad osservarlo. Segnali alla voce «Equipaggiamento» del Registro Personale. Vai al 338.

### 280

La mummia ti stringe in un abbraccio polteroso, bloccando ogni tuo movimento. Sei in trappola, con la faccia schiacciata contro quel friabile cadavere benedetto, incapace di liberarti dalla sua presa.



Devi lottare contro la straordinaria forza della mummia. Se non riesci a rompere il suo abbraccio, vai al 253. Se invece ci riesci, puoi lottare usando lo stesso. Vai al 26. O il bastone. Vai al 74. Oppure puoi tentare di scappare. Vai all'82.

### 281

In qualche modo sei riuscito ad evitare lo scorpione. Senza alcun indugio cominci a correre per la caverna con la bestia alle calcagna e intanto, facendoti luce con la lanterna, cerchi disperatamente un passaggio sulle pareti che ti offra una via d'uscita sufficientemente stretta perché la bestia non ti possa seguire. Li trovi finalmente, e ti arrampichi per raggiungerla, riuscendo ad essere più veloce dello scatto finale dello scorpione.

Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Abilità contro quella dello scorpione (8). Se ce la fai ti sottrai velocemente nella fessura. Vai al 130. Altrimenti, vai al 110.

### 282

Chiami il piovra attraverso l'interfono aspettando che ti risponda. Niente, se non il martellante rimbombare dei motori e un orrido gorgogliante singulto. È meglio che tu vada a vedere di persona. Vai al 246.

### 283

La pers. 2 punti di Volontà. L'uomo cane, gli occhi rotondi, s'aggira fiutando l'aria con il muso proteso in un grugno bestiale, finché con un ultimo grugnito si slancia contro di te. Segna sul Registro Personale, che è armato. È una mazza dalla testa di cane e che ha una Resistenza di 14 punti.

L'uomo cane contro la cui Abilità (8), devi opporre la tua. Vincerai il suo colpo. Se vince, togli 2 punti alla tua Resistenza, se con ciò si trova a lottare tu, vai al 132. Se invece fallisci, puoi continuare a lottare con la spada sifra, o con lo scettro di Thot, o con il bastone o lo stesso. Vai al 237. Oppure usa la pistola. Vai al 202. Oppure cerca di fuggire. Vai al 177.

### 284

Alla base del modello c'è una scritta che dice trattarsi della piramide di Ketu. Accanto ci sono una busta marroncina ed un foglio spiegazzato, su cui sono disegnati alcuni geroglifici, seguiti da quella che è senz'altro una loro traduzione, scritta con caratteri alquanto enormi e difficili da decifrare.



Scoperta nella seconda camera della piramide di Ketu. Papiro di Anon ket sommo sacerdote di Het tradotto dal barone Ausbach.

quando la mia anima trascorse il suo cammino, e  
passare a dissolversi ad oriente, entro nella piramide di Ketu  
e prendo nelle mani di Horus la chiave di cristallo. Poi  
sono nel sacro Vestibolo, prostrato fino a terra per adorare  
gli dèi intonando nella lingua del serpente parole  
magiche, giorno di morte che ammorano nella Camera d'Anon.

*Het, io ti invoco, Sterminatrice!  
Allontana il terrore di Yebog!  
Allontana l'ira di Tbot!  
Avvolgi le spire di Apep,  
lui che ti regna nell'oscurità.*

*Dissolvi queste pareti  
che io possa entrare nella dimora di potere,  
negli astri di silenzio,  
nel regno dei tormenti,  
dove solo i tuoi servi possono vagare!*



Accanto al testo vi è un disegno della chiave di cristallo e la piccola piramide che ti è stata rubata!

A questo punto esamini la busta marrone. Dentro trovi la ricevuta di due biglietti per il volo Parigi, Vienna, Budapest, Costantinopoli, alla nave aerea Lauretta partita da Croydon quella sera stessa. Ne deduci che il cetro della piramide di cristallo si deve trovare senza dirlo alla Lauretta, pertanto intascata la ricevuta, lasci immancabilmente Sandwich House per far ritorno a Londra, certo, con te anche i figli, che devi segnalare all'archivista Pietro sul Registro Personale. Se non vuoi essere considerato il nuovo Tutankhamon, se non vuoi farlo, ricorda di prendere nota anche del numero di questo paragrafo. Lasci definitivamente la casa per andare al 261.

## 285

Il tuo tempo è quasi tutto d'un fiato — vertiginoso —. L'attento cristallino è sorprendente. Infatti, lo so, in primo momento in cui ti senti mancare il respiro, tutto forte e la sensazione di bruciore che il liquido ti provoca salite — ti senti pervalere da un'ondata di calore e di benessere che ti recuperare alla tua Resistenza e panteggo di due dadi, ricordi però che comunque non puoi superare il panteggo totale iniziale.

Comunque c'è un prezzo da pagare per essere ricorso a questo aiuto esterno, perché, essendo i cristalli in salita, si possono deteriorare in qualunque momento. Così ogni volta che l'avventura proseguirà in un paragrafo contrassegnato da un \*, dovrai togliere 2 punti alla tua Resistenza in quel momento. Ora, dopo aver preso nota di tutto sul Registro Personale, torna al paragrafo che ti compete.

Con un tremendo strattone scaraventi nel pozzo. Asaach, ma sul bordo questi riesce ad atterrarti per la giacca trascinandoti con sé nel abisso. Ancora un ultimo grido di orrore, poi le fiamme avvolgono te e tuo nemico in un unico mortale abbraccio. Così, consumata dal fuoco, termina la tua avventura.

## 287

Ti siedi sul sedile del motore prendendoti in mano i comandi, ma la cloche agisce a vuoto. Hai appena tempo di renderti conto che qualche palotto a destra aver colpito i centri vitali di controllo, quando la torretta soliera comincia a vibrare, i motori impazziscono mentre l'aereo, oltrepassata la cortina di nubi, precipita sulle montagne sottostanti. Non c'è più nulla da fare. La tua avventura è finita.

## 288

Spari un colpo contro quel rospo disgustoso trapassandone la pelle viscida, da cui comincia a colare distante un liquido vischioso. La pelle, completamente svuotata del suo contenuto, rimane modellata, con un involucro traslucido, intorno al corpo del portatore egizio.

Intanto Petre Smith è alle prese con un altro rospo. Con estremo sangue freddo riesce a cacciare nelle fauci il lizzone acceso, trasformando il rospo in una bomba di fuoco che esplode con un sibilo spaventoso. Il tuo vecchio amico finisce a gambe all'aria, ma non c'è bisogno di soccorrerlo, perché un attimo dopo anche se un po' barcollante è di nuovo in piedi. Vai

Man mano che proccedi il terreno sale, presentandoti un paesaggio fatto di colonne di pietra grezza, disposte parte in cerchio, parte in incroci e parte a casaccio, che si stagliano su un orizzonte tinto di un rosa scurissimo. Qualcosa avverte il tuo istinto che il nemico numero uno, Asaach, è nelle vicinanze. Vai al 269

## 290

La tua offerta crea immediatamente un'atmosfera gelida.  
«Nessuno è così mal ridotto qui a Giordania», dice il quarliccaia, «da non potersi permettere qualcosa di simile. Non all'improvviso ho bisogno di denaro straniero. In qualche modo l'hai offeso, perciò finisci rapidamente il tuo bicchiere e tornati alla macchina. Vai al 274»

## 291 (fig. 17)

Adi pesantemente ma riesce a fare una capriola per diminuire la violenza dell'urto. Perdi 1 punto di Resistenza.

«Maledetti voi e la vostra intraprendenza» urla Asaach alle cose ben più importanti da fare che cercare di eliminarvi. Lascero questo compito ai miei uomini. Cap detto esce dal salone, dopo aver spinto con rabbia il tavolo verso di te.

Salvo scorgi le cinghie che legano il giovanotto, il quale si rialza ancora un po' debole sulle gambe e si presenta come Harold, figlio di sir Roderick Lathers. «Temo che non ci sia da aspettarsi nessuna clemenza dal suo animaletto» dice. «Sono il risultato di tarpi



(fig. 17, È un'acrobazia di matracchini)

sperimenti morti e venti esseri che non avrò be-  
to ma di via nascere. Guardate bene che sono già  
cui smaniosi di bere il nostro sangue»

Una fila di spettri mossa se non fosse arredata  
rimoz nella sala, e sa el mio sole corte gambe co-  
stano caprice co striscine e me an serios e, ch  
and l'ado ma att con il stesso sguardo magnò  
a serata come li co deserti vede fare anco un  
contenibile

Altrimenti prova la tua brulaglie. Se vinci vai al  
348. Se fallisci, vai al 373

## 292

Mentre t'hai terrorizzato questo orrore, però, la punta  
Volontà Nix tratta il tuo sereno de a rivet-  
na di una mazzetta, che ha un mal quest scor-  
come di terra e la per la morte la piramide di Keti  
Vantato su Registro Persi de a creatura ha una  
Resistenza di 12 punti.

Lo scontro tenta li a tua vita con le sue pinze.  
Dev'essere contro la sua Vantà che se ti sbriglia  
vai al 173. Altrimenti come preferisci tenderti? Con  
la tua vita vai al 264. Con il bastone e con lo stacco  
vai al 231. Oppure usano lo zafiro del dragone? Vai  
al 200

## 293

T'ancia verso il vaso, cercando di trarne fuori il cer-  
e prima che la mano di fuoco ti afferri. Mett'ala  
prova la tua Abilità. Se hai successo, vai al 166. Se fa-  
lisci, vai al 234

Hai perso 1 punto di Volontà. L'uomo cane gli occhi rotondi, saggia rifiutando l'ari con il muso proteso in un ghigno bestiale finché in un ultimo grugnito sancia contro di te. Segna su Registro Personale e armato di una mazza di testa a forma di cane che ha una Resistenza di 14 punti.

Devi attenderti da queste abitudini con una certa seguente arma, ammesso che tu le abbia il copricapo di coccodrillo (vai a 262), la spada kafira, lo scudo di Thot, il bastone o lo stocco (vai a 237), la pistola (vai a 202), oppure potresti fuggire (vai a 177).

## 295

Non sei in grado di opposti al neantesimo del Tuo lo dei Dragoni, che sembra succhiarti ogni forza vitale. Perdi 2 punti di Volontà se si riduce a 0, vai a 250.

Cerchi con tutta la forza della disperazione di liberarti con la tua Intelligenza, la mente del magico potere di lavoro fatto (9). Se vinci, vai a 316. Se fallisci, torni all'inizio di questo paragrafo.

## 296

«L'eccezione finalmente» dice l'occupante della camera, e signore pratt sto alto con un vecchio completo blu, un paio di occhiali scuri «Vi stavo giusto aspettando. Permetteteci Sono il colonnello Hiram T. Schroeder dell'esercito americano, a riposo».

Puo darsi che il colonnello sia cieco e ti abbia scambiato per un altro, perché di sicuro non l'hai mai visto prima d'ora, così stai già per scusarti per esserti intro-

dotto nella sua camera, quando ti si ravvolge di nuovo. «No, no non sono cieco! Vi stavo aspettando veramente, o meglio non due vi stavamo aspettando. Sarà meglio che prendete una sedia, mentre vi spiego tutto». Vai all'87.

## 297

Ruotando agilmente su te stesso, il vecchio il Trucco, il governante armato di pupazzo, spingendoti a indietro Segna su Registro Personale che lo hai ucciso. Resistenza di 16 punti. L'accesso come pensi di scriverci la tua con la pistola? Vai al 52. O cerca di strapparle il pupazzo? Vai a 176.



## 298

Lotti con tutte le tue forze per scioglierti dall'abbraccio mortale del insetto assassino, opponendo la tua Forza contro la sua. 8 sulla Tavola di Combattimento. Se fallisci, vai al 271. Se vinci, cercherà forse di scappare? Vai a 314. O nel caso che il caricatore non abbia più pallottole vuoi provare a lottare corpo a corpo? Vai al 352.



(fig. 18) Il suo corpo è semitrasparente

### 299 (fig. 18)

perdi 1 punto di Volontà di fronte a enorme bestia e gli occhi sinistro che ti fissa con i bocconi spalancati su una fila di denti acuminatissimi. Il suo corpo è semitrasparente, sicché puoi intravedere sotto la pelle gli organi e i visceri fluttuanti e portati in egizio. Il responso della Resistenza di 16 punti che devi segnare sul Registro Personale. Ti manderà con la più saggia Valia 332 (1) con un certo zottone andescone Valia 229.

### 300

La mano ti affonda a gola! Devi lottare contro la sua Forza magica (8). Se vince toglie 2 punti alla tua Resistenza, se questa si riduce a 0, vai a 254. Disperatamente cerchi di liberarti da quegli scheletri e ottimizzi il tuo combattimento. Sai la d'Combattimento la tua forza contro quella della Mano di Gloria. Se vinci, vai al 273. Se perdi, incerti strisci o peggio la sua morsa, perché devi ripetere questo paragrafo.

### 301

Ancora padrone di te stesso, imballi nel vaso e cerchi di Valsbach, strizzandolo mentre lui grida di dolore. Barco l'intercetta cerca di aggrapparsi al bordo dell'arco, ma le ginocchia gli cedono e cade bocconi. Allora ti stringi ancora più forte finché, dopo esserti riservato ancora per un po', lo lancia definitivamente al suolo. Tra le mani al posto del suo cervello, non ti rimane che della polvere mentre nel luogo dove è crollato non c'è che un macchetto di legno ed una macchia scura.



Stai ancora contemplando la distruzione del tuo nemico, quando un forte sibilo ti costringe a voltarti e dalla colonna di fumo a le tue spalle compare una mostruosa testa di serpente! Devi agire immediatamente per richiudere la porta creata da Aushach. La tua unica speranza è riuscire a distruggere la piramide di cristallo. Usa lo scettro di Thor? Vai al **342**. La spada katra, il bastone o lo stocco? Vai al **355**. Lo zaino del drago? Vai al **319**. O prendi la piramide e saltare per gettarla nel pozzo? Vai al **224**.

### 302

Prima di saltare sulla terra anida degli inferi per la moneta della tasca per porgerla al nocchiero, ti grida «ti ringrazio, mortale! Così che cerchi e raggiungi il pozzo, nel tempo, potrai imparare a saggio nella dimora dei morti».

Come interpretare queste misteriose parole andando a sinistra verso un tempio semidiroccato? Vai al **364** andando dritta, seguendo l'indicazione del nocchiero verso il luogo dove dovresti esserti Aushach? Vai al **337**.

### 303

Mentre ti concentri, ti accorgi che il copricapo può essere usato per convogliare la forza dei tuoi pensieri contro altre creature intelligenti. Decidi di darne subito uso contro il Ka, nel tentativo di cacciarlo. Misura dunque la tua Intelligenza con quella del Ka. Si vince la favola del Combattimento. Se vinci, vai al **331**. Se ti lasci, vai al **311**.

### 304

La porta si apre su una biblioteca, alle pareti ci sono e interminabili di libri rilegati in pelle, schedari e cartelle, interrotte da due finestre e da una doppia porta sulla parete est. Sotto la finestra ad ovest c'è una scrivania invasa dalle carte, e su cui giace il nocchiero di una piramide. Senza esitare, ti fai avanti per esaminare il tavolo da vicino. Vai al **284**.

### 305

Con tanta scappata letteri la piramide, a getti nel pozzo e a osservi scomparire tra le fiamme della colonna di fuoco che sembra non cessare. Inatteso, si vede ti copri gli occhi per proteggerti, mentre con orrore ti accorgi che Het, vestita di lingue di fuoco, allunga la sua artigliata mano per atterrarti. È solo un vi-



rimasto subito dopo sprigiona nel pozzo che si chiude sopra di lei. Sei riuscito a chiuderti la porta dimensionale.

Ancora sconvolta stai per andare e quando la terra comincia a tremare sotto di te spaccandoti in crepe profonde, mentre un vento gelido fortissimo ti percuote e prima che tu riesca a trovare riparo dietro la parete, ti scaraventano a terra verso il cielo facendoti scivolare come in un sogno finché cessi e tu precipiti nell'oscurità. Vai al 375

306

Ben presto la natura ridonza le sue piogge. Il sole alla finestra e i due figli cominciano a mettersi a chiacchiere con te. Con un po' di ritardo riesci a portare discorsi su Shaw e House sul suo proprietario. Vieni così a sapere che appartiene a Sir Roderick, il più grande ed il più assente a figlio Harold, anche due famosi archeologi. Sembra che Harold si trovi momentaneamente assente, ma Sir Roderick lo trovi vestito in casa, dove ha ospitato fino a quel mattino uno straniero, un arabo. Tra le varie cose viene a sapere che in una sala del primo piano della casa c'è una preziosa raccolta di vasi antichi e statue. Soddisfatto delle informazioni avute finisci in fretta a bere il caffè, ti infili il cappotto e ti avvii verso l'automobile, non senza aver notato che il guardacaccia è già uscito dal bar. Vai al 274

307 (fig. 19)

Nell'intormentire della tempesta, la figura che si staglia contro il parapetto si gira e tu riconosci il volto di

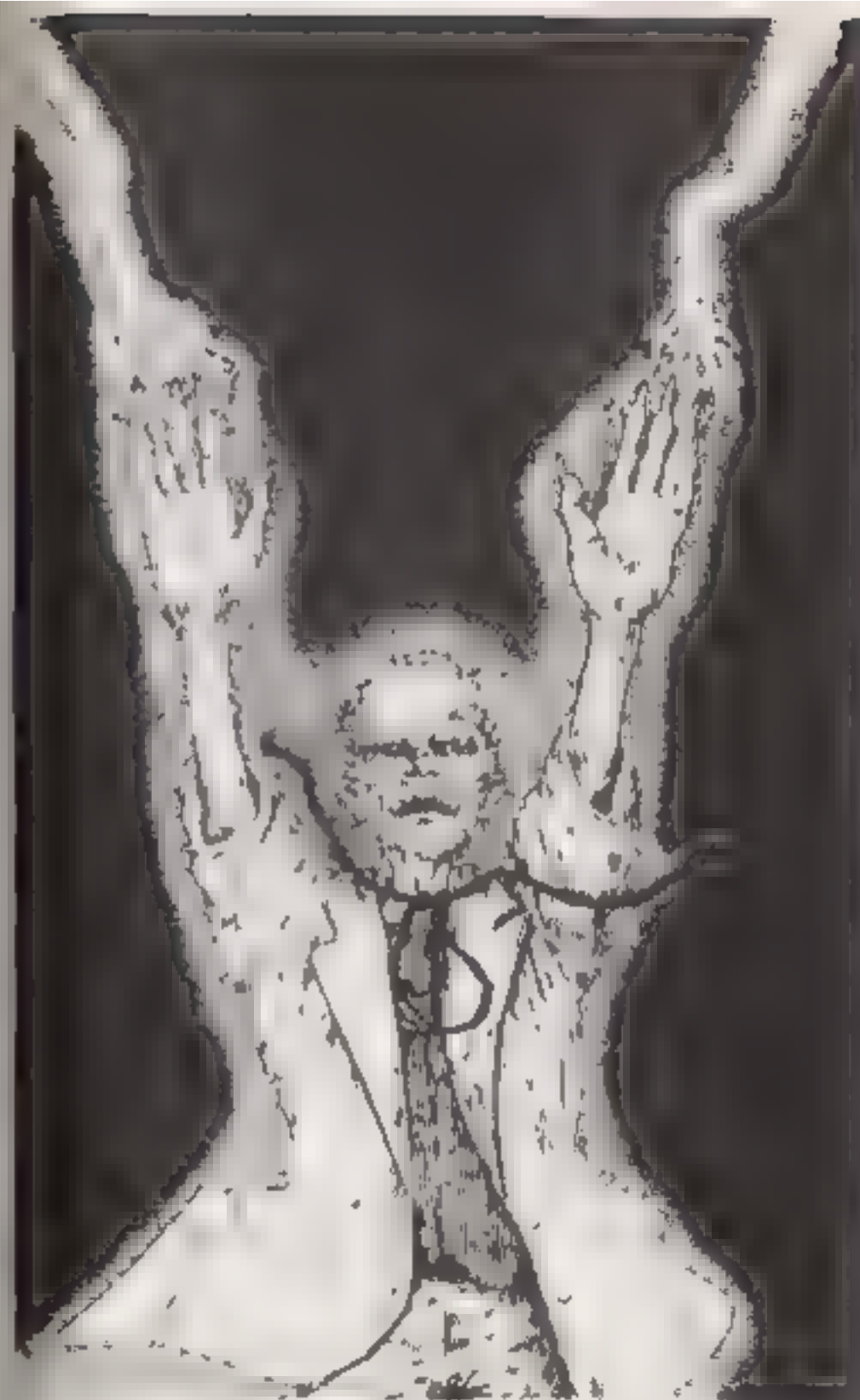


fig. 19. Si dissolva di una luce sinistra

dele del cadavere vivente del British Museum  
 Aashach ti sta dritto di fronte, con ambedue le man-  
 alzate come di chi voglia evocare una divinità. «Wen-  
 tigo, cavaliere del vento infondimi la tua potenza»,  
 egli grida.  
 La risposta arriva immediatamente e venti rudi appa-  
 la sua furia, lampi e tuoni si susseguono in maniera  
 terrificante, finché Aashach, trapassato da una tempesta,  
 non si illumina di una luce sinistra che prorompe dal  
 suo corpo saturato di energia. Metti alla prova la tua  
 Intelligenza. Se vinci vai al 263. Se perdi vai al 243.

### 308

Mentre l'aereo si tuffa nel nero cielo notturno, te ne  
 sta rannichino sopra un sacco pieno di pasta an-  
 malita. Alla debole luce della lampadina riesci a mal-  
 fatica a leggere il giornale e di quando in quando ti  
 muovi un po' per vincere il tedio che si insinua nel-  
 le ossa. Alla fine, stanco ed intorpidito, ti assiepi.  
 Ti svegli piuttosto allarmato perché dal tubo dell'aer-  
 terfono escono dei suoni inespugnabili: cigolii e  
 infine un urlo strozzato del pilota.  
 «Mein Gott...» poi silenzio.  
 Vuoi provare a metterti in comunicazione con il pi-  
 lota attraverso l'interfono? Vai al 282. O preferisci a-  
 dare direttamente alla cabina di comando per veder  
 subito cos'è successo? Vai al 246.

### 309

Mentre tu ed Harold arretrate oltre la porta ad arco  
 venite attaccati da un'orda di spettri. Gioca quattro  
 dadi e segna sul Registro Personale il risultato che

rappresenta la Resistenza complessiva degli spettri.  
 Per eliminarli tutti dovrai ridurla a 0.  
 Velocissimo atterri un'urna di polvere di cadavere per  
 lanciarla contro quei mostri cancellata dal Registro  
 Personale. Devi mettere alla prova la tua Abilità, se-  
 condo l'urna e poi togliendo alla loro Resistenza an-  
 titeggo o par a valore di 3 dadi. Se riesci ad elimi-  
 narli tutti, vai al 106.

Se invece ne sopravvive qualcuno o sfuggi il corpo, si  
 preparano ad attaccarti a morsa e a gratti. Devi lottare  
 contro la loro Abilità (3), se vincono riduggono 3  
 punti di danno alla tua Resistenza. Se così questa si ri-  
 duce a 0 vai al 63. Altrimenti puoi tentare di fuggire  
 assieme ad Harold oltre la porta ad arco. Vai al 268.  
 Oppure puoi tirare un'altra urna di polvere di cadave-  
 re, come indicato all'inizio di questo paragrafo.

### 310

Gli promti ad esso gradano ed ermo. Il gioco è fini-  
 to.

L'uomo stende un braccio, come per fermarti mentre  
 infinite particelle dorate si librano magicamente in  
 aria verso un'altra vetrina. Le afferra per una spalla, lo  
 gira e ti si presenta una visione sconvolgente. La pelle  
 del cranio, spaventosamente tesa, e quasi spaccata, e  
 labbra disserrate in un ghigno diabolico mostrano due  
 file di denti acuminati, gli occhi cerchiati di rosso ti  
 guardano con una luce selvaggia. Sconvolto ti lasci  
 sfuggire lo zombi che con uno strattone si libera per  
 zettarsi nel sarcofago, dove scompare.



Dopo aver messo alla prova la tua Intelligenza, qualunque sia il risultato, vai al **227**

### 311

Nello sforzo di respingere il Ka, la tua mente sentirà, improvvisamente, una forza superiore che ti penetrerà facendoti perdere ogni controllo. A poco a poco avrai la sensazione di viaggiare di persona per un tunnel vuoto prima di cadere nella polvere e, mentre un fredda e ininterrottamente paralizzante sensazione che la vita ormai ti abbandona.

Il copricapo, un mantello dedicato a cerimonie. Y ha consumato la tua mente incapace di dondolarsi. È la fine della tua avventura.

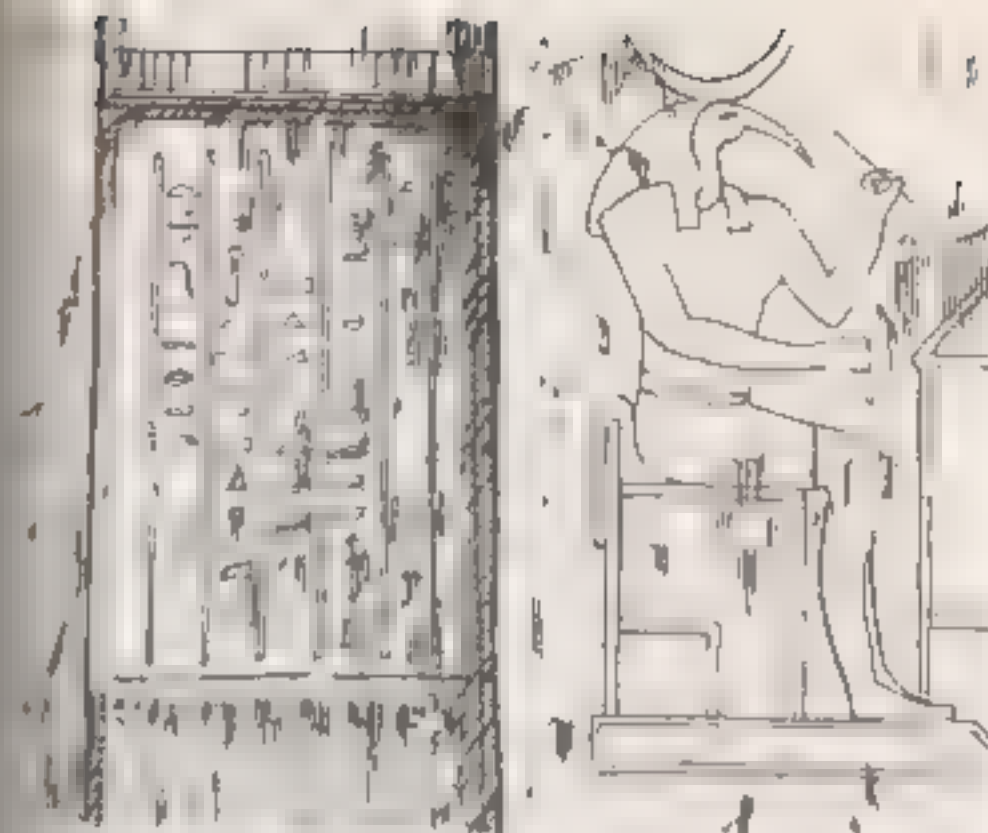
### 312

Con un grido di sfida ti lenti sul terreno, afferrando per il braccio armato di scure e scavalciando il coperchio, crepezza in uno stacco di porcellane. Riuscirai a disarmarlo o dovrai subire un suo attacco? Contro la tua forza contro la sua? Sulla Tavola di Cavigliamento. Se vinci, vai al **85**. Se perdi, vai al **13**.

### 313

Mentre procedi, intravedi una luce che fuoriesce da una porta davanti alla quale è disegnato un cerchio dentro al quale sono mozziconi di candela ancora fumanti, macchie d'oro di differenti colori. Ha scoperto i riti dei preparativi rituali fatti da Aushach per aprire la porta degli inferi.

Aggrando il cerchio entri nella stanza, illuminata da un'ade ad olio. La camera è vuota, ma sembra di



ra a casa del defunto. Il defunto si diverte a giocare d'azzardo e a bere. In quel luogo, a fianco di una porta dorata, la rappresentazione di Hathor seduto ad un alto scrittoio.

Ti fermi a fianco di questo dipinto per ammirarlo, quando la testa di Hout si gira verso di te e ti guarda con i suoi occhi scuri. Se hai delle munizioni puoi sparargli fino a tre colpi. Altrimenti **123**. Se invece non vuoi o non puoi sparare, vai al **150**.

### 314

La creatura si raccoglie all'indietro sul cadavere e si muove pronta a scattare su di te. Con una mossa fulminea estrai la pistola preparandoti a sparare uno, due o tre colpi. Ricorda, ad ogni pallottola, di mettere a prova la tua. Al hit, di calcolare il danno totale per



sottrarlo all'avversario e di cancellare il numero  
pulsante usate da Registro Personale. Alla fine  
comunque vadano le cose, vai al **339**.

### 315

Hai perso 2 punti di Volontà. La struttura è enorme  
con una bocca talmente ampia che sembra divisa  
in due: in essa si distinguono due file di denti acum-  
inati e minacciosi. Attraverso il suo corpo semitraspa-  
rente si vede fluttuare la sagoma del corpo del perito-  
re egizio.

Prima che tu abbia il tempo di reagire, questa specie  
di rospo gigante si batte verso di te. È il momento  
di mettere alla prova la tua Abilità contro la sua. Se  
perdi, vai al **267**. Se vinci, resci a sfuggirgli e ti prepa-  
ri ad attaccarlo, dopo aver segnato sul Registro Per-  
sonale, che ha una Resistenza di 16 punti. Userai  
pistole? Vai al **332**. Oppure un'azione? Vai al **229**.

### 316

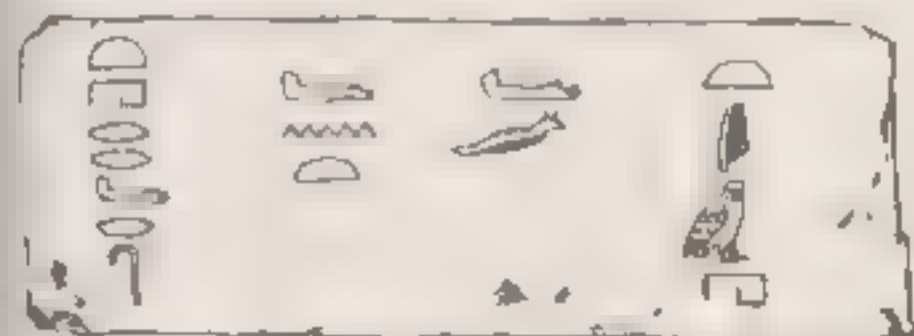
Concentrando tutte le tue forze riesci a rompere l'in-  
cantesimo del Tavoletta dei Dragoni e, senza aspettare  
un attimo, te la batti da quella stanza duobale. Anco-  
ra tremante, una volta nel cerchio, rotoli con  
massaggio a circolazione sanguigna nelle mani inter-  
pedite, recuperando 1 punto di Volontà.

Ed ora proseguirai verso la parte nord del corridoio.  
Vai al **172**. O proverai ad aprire la porta che si trova  
di fronte, sul lato est? Vai al **138**.

### 317

Il pugnale ti trapassa i petti. Le ginocchia ti si piegano  
e con un ultimo sospiro straziato cadi a terra. Il  
donna si inginocchi accanto a te sussurrandoti un co-  
sino: «Il mio padrone sarà contento di me, perché  
sono riuscita a liberarlo da suo unico ostacolo. Ora  
non».

Questa è la fine della tua avventura.



### 318

Atterra malamente rompendoti una caviglia, e mentre  
sei accartocciato su te  
stesso, Aushach ti lancia  
contro una specie di palla  
nera, un vaso «Da a  
povere sei venuto e nella  
povere ritornerai» ti grida.  
Investito in pieno, il tuo  
corpo si contorce qualche  
attimo prima di trasformarsi  
in un mucchietto di polvere.  
È la fine della tua  
avventura.



ti metti a fischiate e perditoti nella speranza di infrangere il cristallo, ma la piramide sembra bruciare, non meno che il fischio riempia l'aria. Smetti subito di fischio o ne capirai le conseguenze: un improvviso tuono di sventura ti colpirà e ti coprirà di strano creatura. Tu zittiti, un minuto di silenzio è tutto di Weng. Signore, ti senti richiamato? Grande Oscurità una bestia che quasi ti ha assorbito, d'incanto e non mentre non raggiunge il suo vociferare e sgrigiola sul tuo viso. Resta solo sulle cose che accetti desolati, ed immagini. Ma chi è riuscito a raggiungere attraverso la porta? Aishon, si scorge, con te.

Improvvisamente, il tuo corpo si dissolve in un'aria con cui ti senti, ma la tua testa resta. Tu sei già un novizio. Così, prima di tutto, avverti la spinta di un calore, grande e grande bocca e da un'altra parte che si avventa, gracidando, arrendendosi sul tuo corpo, s'agitte.



Sul lato nord della casa trovi un'entrata di servizio. Ti avvicini in punta di piedi, e cautamente provi la man-

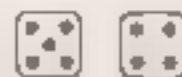
gla. Con tua grande stupore ti accorgi che la porta non solo non è chiusa, ma si apre dolcemente, garantendo un'aria ben chiara, sa di antracite cucinata. La traccia delle mozziconi di candele ed il bagliore ormai morente del fuoco nel fiammifero rivelano la presenza di una grande cucina al centro della cucina. Non appena entri, e ti alzi, ma senza osare, noti che le candele sono posate sui canchieri decorati, messi accanto ad un piatto di stufato, e accanto a me. Mentre osservi, osservi che qualcuno sta respirando leggermente prima dietro le tue spalle. Mentre la prova, un Alibi si volta verso di te. 345 Se senti, vai al 366.

Dopo aver chiuso la porta degli occhi verso il colonnello Schroeder.

«Siccome, a questo punto, egli dice, osando molto, puoi gli interrogare che ti piace che non è risposto che ti scritto si ha potuto tornare, ma questo detto contiene molte parole ancora incomprensibile per voi».

Mentre gli restituisce il libro, il colonnello ti porge una fiala di cristallo e ti por malva. «Tenete, voglio darvi un regalo. Questi cristalli sono un farmaco potentissimo e possono salvare la vita, quando sembra che non ci sia più nulla da fare, sarà sufficiente che ingurgitate al momento opportuno».

Se vuoi prendere la fiala, segnala sul Registro Personale con il nome di Cristiani Vichi 285. Così, se avrà, necessita di usarla, dovrà andare al 285 e seguire le istruzioni che ti verranno date, non senza esserti se-



gnato il paragrato nel quale ti trovi in quel momento.  
«Ora vi pregherei di lasciarmi, perché sono molto  
stanco. Ma prima che ve ne andate, vi voglio dare  
ancora due avvertimenti. Il primo è che dovete guar-  
dare da Ausbach e un servo di Het, la Sterminatrice,  
e complotta con lei per la distruzione del genere umano.  
Il secondo è quello di usare con prudenza il sapere  
che vi ho fornito. Ora avete la conoscenza di cose  
preziose che se vengono usate male possono mettervi  
nelle mani dei coss della Grande Oscura. Guardate  
bene!»

E nel dire questo il con-naculo Hiran J. Schroeder  
toglie gli occhi di scuro scoprendo un paio di pro-  
nenti occhi da serpente. Devi far ricorso alla tua in-  
telligenza. Se vinci, vai al 244. Se perdi, vai al 265.



322

L'incantesimo di Ausbach sortisce l'effetto di intorno  
certi le mani a tal punto che il vaso ti cade, mentre il  
tuo nemico sogghigna sguaratamente. Dalla colonna di  
fuoco infatti esce una mano che si avventa verso te.

Ti lancerai verso Ausbach? Vai al 330. O cercherai di  
riprendere il vaso? Vai al 293.

323

Con i motori impazziti e con la fusoliera che vibra  
pavorosamente, l'aereo si avventa precipitando tra le  
nuvi dritte verso il suolo. L'avventura è finita.

324

Incapace di sopportare oltre il dolore lasci cadere a  
terra la piramide di cristallo, e subito riecheggia an'or-  
renda risata di trionfo. Ecco infatti protendersi avda-  
mente verso di te, uscita dalla colonna di fuoco, la  
dea Het, ammantata da un'aura incandescente, che ti  
atterra con le mani intoccate, avvolgendoti in un ab-  
braccio mortale. Non sei riuscito a chiudere la porta  
dimensionale, e hai condannato te stesso per sempre.



La doppia porta si apre su una sala in cui una serie di vetrine ben allineate nascono una sopra l'altra, ricche di antichità egizie: statuette, tarsanne, gioielli, papiri in ottimo stato, mentre a terra sono esposte antiche e vari reperti dell'età faraonica. Ma la cosa che attira di più la tua attenzione è un sarcofago, privo di forma che occupa proprio il centro della stanza. Per un disastro greco il coperchio, foderato e lavorato in oro e zione d'oro che rilucano alla luce del sole.

Ha trovato l'uscita che corrisponde alla porta. I vari usiti dal lairo per fuggire al British Museum e bene piramide di cristallo si trova in qualche parte della stanza. I rettili, anche ti mette a guardare l'appartamento ma non riesce a trovare nulla che possa neppure avvicinare il oggetto calato. Per un saggio di cercare. Vuoi uscire? La risposta porta di essere a che si trova su un tavolo della stanza. Vai al **304**. Vuoi andare su per cercare per esplorare la parte via del corridoio. Vai al **204**. O la parte di ricerca. Vai al **245**.

## 326

Viene un colpo contro il Ka, mettendo alla prova la tua Abilità. Nel caso tu vinca, devi detrarre il valore dalla Resistenza del Ka, se ha usato lo scettro. In tal caso, devi togliere i punti alla sua Voce. Nel caso il Ka si trovi ridotto a 0, vai al **367**.

Se invece sopravvive ti attacca a sua volta. Devi mazzare contro la sua Abilità. Se vince ti ferisce con gli arigli, togliendoti 2 punti di Resistenza. Se si ridotta a 0, vai al **228**.



Se sopravvive puoi continuare a combattere riprendendo l'attacco questo paragrafo. Altrimenti, se puoi, sei ancora nelle mazzette, puoi usare la pistola. Vai al **347**.

## 327

Dopo una discesa lunga e faticosa arriva anche se un po' indolenzito, sul fondo della caverna. Finalmente con i piedi per terra, accendi la lanterna e dai un'occhiata in giro. Vai al **374**.

## 328

Mentre sei i gradini, di quando in quando viene il uminato dagli improvvisi bagliori della tempesta. Quanto in alto, ti incammini lungo un ponte di legno, sospeso nel vuoto nero e minaccioso del cielo e delimitato da un corrimano di metallo, al quale ti afferra per

distenderti meglio dalla furia del vento. Sullo sfondo di  
rubi, pioggia e fulmini si staglia la sagoma del tuo av-  
versario.

Non appena ti trovi a qualche metro da lui, il boato  
del uragano si smorza, e anche se il cielo è ancora  
tormentato da inquieti movimento delle nubi, e dal  
improvviso bagliore del lampi, puoi sentire una voce  
strialala che parla con un forte accento tedesco:

«Nel Gralex, dopo aver sventato i miei piani, i sei im-  
padronati di un mio genere o la piramide di cristallo  
che pretendevi di tenere come ricordo delle tue av-  
venture. Ma la piramide e la chiave che dischiude  
il misterioso e tremendo potere di Het, la Sterminatrice,  
mia sorella signora. Essa porterà la distruzione del gene-  
re umano e io dominerò i morti viventi dopo di te.  
Solo tu e quel pazzo rimbalzato di Charles Peter  
Smith avete tentato di interferire nei miei piani. Tu  
ora morrai». Vai al 307.

### 329

Gli porgi l'oggetto che hai scelto. Il nocchiero lo suc-  
presa, poi te lo rende. «Non so che farmene di quest  
mortale. Dammi piuttosto un po' della tua forza vita-  
le». E ciò dicendo, infissa la sua mano scheletrica nel  
tuo petto. Un grido soffocato, un dolore tremendo,  
poi la mano si ritira. Hai perso il punto di Volontà. Se  
sei ancora vivo, il nocchiero riprende: «Colui che cer-  
chi si trova presso il pozzo del tempo».

Poi ti indica un gruppo di a her, neri e bassi che spe-  
cano nel paesaggio grigio e desolato, oltre i quali per  
a sinistra ci sono le rovine di quello che doveva esse-  
re un tempio. Seguita le indicazioni andando subito

cercare Ausbach presso il pozzo del tempo. Vai al  
337. O dai un'occhiata al tempo. Vai al 364.

### 330

Il nocchiero coglie Ausbach di sorpresa. Con la mano de-  
stata che ti annusa le vesti gli pionti accanto, e su-  
bito la mano lo avvolge per trascinarlo terrorizzato  
ed urlante nella corona di fuoco che si le da a voraci-  
gine. Het si ripresenta con che le appartiene. Sconvolto,  
il nocchiero mentre avvolge la tua si delinea, nel centro  
della corona di fuoco, la sagoma della testa di un ser-  
pente. Se vuoi tentare di annusare l'avversario pro-  
prio da Ausbach non ti resta che una speranza di  
strappare la piramide di cristallo.



Usa lo scettro di Het. Vai al 342. La spada kafra,  
il bastone lo stocco. Vai al 355. Il zutolo e il drago-  
ne. Vai al 319. Cercherà di strappare la piramide  
dall'altare per gettarla nel pozzo. Vai al 224.

Desidero intensamente che il Ka batta in ritirata, mentre continua a girarti attorno esitante senza sferrare nessun attacco decisivo. Allora raddoppi gli sforzi di concentrazione, avverti come una forza superiore che dirige i tuoi desideri contro la bestia che intatto con un grido sovrumano cade al suolo agghiacciante. Un attimo dopo scoppia come un pallone imbucato.

Terrificato perdi 2 punti di Visione. Ti strappi addosso il corrimano di coccodrillo e pensi che le forze della Grande Oscurità sono passate in qualche modo attraverso te per uccidere una vita. Poi scavalchi il corpo del Ka, per avviarti lungo la pista che tra sorrapidamente unge il fianco di un ampio pendio. Vai al 289.

Mentre cerchi di prendere la mira, un colpo di fuoco esplode accanto a te e Petrie Smith, con l'arma in mano ti grida «dove n'è un altro, bisogna continuare in tanto questo».

Ti trovi alla giusta distanza per far fuoco, ma non sei certo degli effetti che produrrà. Comunque puoi sparare una, due o tre pallottole, mettendo ogni volta alla prova la tua Abilità, calcolando il danno provocato deducendo le pallottole sparate dal Registro Personale. Poi vai al 351.

Sei in una sala di ricevimento alle cui pareti sono allineate alcune vetrine ricche di oggetti particolari, che

sembrano d'origine orientale. Alla base della parete si ammirano una collezione di Baci, di avorio e di giada e alcune statue di gnomes che davanti indolenti un'altra vetrina sono esposti alcuni antichi strumenti musicali zampognoni, corni e strati e mouri. Un pozzo di parte centrale riflette e occupa da una serie di vetri con ornati e questo uno zampognone d'avorio, a toggerli in dragone che si morde la coda, un target, una u/zetru del regno XV secolo. Di origine turca, risale alla prima metà del secolo. Ritorna al punto di partenza.



Ma non senti per ora. La Petrie Smith ti agguata simile a questo. Se vuoi prenderlo, segna alla voce «il corrispondente» del Registro Personale. Poi te ne vai attraverso una porta aperta a nord. Vai al 356.

Un sarto come un pazzo ti precipita già da e scende, cercando di intromettersi tra quel machinatio infernale e Ausbach, che con incredibile prontezza di riflessi ti lancia addosso il lettino a rotelle con sopra la sua vittima, mandandoti a gambe all'aria. Perdi 1 punto di Resistenza.

Approfondendo di quel tanto ti vantaggio il tuo nemico fuggi, ma salendo gridando allo di mezzo di fare io che cercare di eliminarvi. Vi lascero a me animale io.

Non appena è uscito scorge da un cuglio a giovane o che è spinto indietro sulle gambe, senza presentandosi come Harold Lathers.

Atento che non ci si è ha attendere nuovi di dagli inaspettati. Vashche dice ad un giovane sono il risultato di turpi esperimenti fatti a vent'anni e di cento nati. Avanzano a di ogni nostro sangue e della nostra linfa vitale.

Un ora li spetti, radica se non fosse arren, avanza nella sua, con sate made sulle zampette, a celino chi rotando per la grossezza di strascina come un serpente, ma tutti con lo stesso sguardo nel ligno ed asserato, come di chi desidera subito fare un broma incontenibile.

Metti alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al 358. Se perdi, vai al 373.

335

Afferra il candelabro dalla tavola, incarante senza scelta che ti cola addosso, mentre con un ghigno stampato sul volto il gobbo ti guarda maligno. A te toccherà la prossima mossa, in questa lotta notturna. Metti alla prova la tua Abilità contro quella del gobbo (3), sulla Tavola di Combattimento. Se vinci, vai al 247. Se perdi, vai al 143.

336 (fig. 20)

Il colonnello Schroeder rovista un attimo nelle tasche per ti porge un libretto rilegato in pelle.



fig. 20 «Ecco, seggetti qua»

«Vi siete dedicato all'insegnamento...». Ashbach perdersi e impensierito della vostra paranoia. E cristiano. A tempo che sappiate che quella è la chiave di un potere tremendo. E tempo che varchiate la porta protetta che protegge il genere umano e gli orrori. La Grande Oscurità. Andate a pagina 337 di questo libro e leggete ciò che è scritto. Vai al 354

### 337 •

Per arrivare al pozzo del tempo devi attraversare una porta descritta che porta ad un gruppo di persone e a tortori. Non appena ti incontrerai loro capirai un saluto e di lì ti avrai una visione di una creatura del tutto simile a quella che hai visto nella tua grandezza. Dal corpo e tutto in parte. La loro cenere. La testa e la coda quella di un avvolto e ricata di un rostro minaccioso. Ricominciato. Gli occhi rossi che ti scrutano taglienti. Sei a pochi passi da un Kai, uno spirito perduto dei morti degli inferi. Annota sul Registro Personale che il Kai ha una Resistenza di 12 punti ed una Volontà di 10. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci vai al 167. Se perdi, vai al 189.

### 338

Non appena raggiungi la cabina ti batti spassatamente, dove confortato da teppure scivoli ben presto in un sonno agitato e confuso. Ti giri e rigiri mentre sembra che un continuo susseguirsi di parole senza senso si ripetano all'infinito assieme alle immagini degli avvenimenti trascorsi.

Ad un tratto ti svegli in preda ad un presentimento. E infatti, dalla porta che ti sta a fianco, penetra un raggio di luce giallastra dallo strano odore di zolfo che ti secca le mucose e ti paralizza le membra. A poco a poco si fa più brillante, finché non compare una scritta rosso rannata, accompagnata da un suono penetrante, che riporta queste parole: «Io, Ashbach, ti ordino di abbandonare l'impresa. Raggiangimi sul ponte alla dirigenza, oppure resta a morire nel tuo letto». Le lettere del messaggio rimangono ancora per un attimo sospese nell'aria, poi svaniscono insieme alla nebbia che le aveva accompagnate. La cabina ora è nuovamente buia e silenziosa come se nulla fosse accaduto, ma tu senti ancora nell'aria l'odore di zolfo che ti assicura che non è stato un sogno. Ti riprendi dal torpore, ti alzi, guardi l'orologio e ti accorgi che sono le sei e mezzo, sebbene tu abbia dormito diverse ore, non sei riuscito a recuperare neppure un po' della Resistenza e della Volontà perdute. Se possiedi il serpente di vetro puoi usarlo. Vai al 365. Altrimenti raccogli le tue cose e, dopo aver ricaricato la pistola, esci dalla cabina. Vai al 349



339

Se lo sparo ha ridotto la Resistenza dell'insetto assai fino a 0, vai a **230**. Se invece la creatura sopravvive, ti attaccherà nuovamente costringendoti a misurar con la tua Abilità 8). Se vince, vai a **259**. Se per poco sparisce, ammesso che tu abbia ancora qualche moneta. Vai a **314**. Oppure puoi ingaggiare un corpo a corpo. Vai al **352**.

340

A lui il vero non ti aspetti che la uscita fosse tanto lunga, ma ormai devi proseguire e che se i muscoli delle braccia e delle gambe sono completamente intorpiditi. Ad un tratto perdi l'equilibrio e non ce ne fai reggerti e precipiti nel vuoto!

Dopo un salto, per fortuna, la distanza breve, con qualcosa che va in frantumi e riesce a catturare un po' di impatto. Cerchi un fiammifero per capire di che tratti, e alla luce della debole fiammella si trovano i corci di un'enorme statua di argilla che rappresenta un granchio, le cui zampe guizzano sparse qua e là. Incaresi sui rilievi la linterna che, sebbene ammaccata, è ancora funzionante. Vai al **374**.

341

Basta un morso di quella bocca dai denti acuminati per riarticolarti in un unico boccone, e finisci nella flaccida pancia a sacca della creatura. È la fine della tua avventura.

342

Immersa in uno scintillante alone blu la piramide di cristallo brilla sulla parete. Ti avvicini brandendo

scettro e con violenza lo abbatti sul magico oggetto, mandandolo in mille pezzi che schizzano, in uno scintillio di lampi e tuoni, con tutta la forza di una potente energia repressa. Per un attimo rimani accecato mentre un gridale tue spalle riempie l'aria. E a appena in tempo a vedere la gigantesca figura di Hel che pretende invano gli artigli per atterrarti prima di precipitare con un urlo rabbioso nel pozzo sfasciato. Se ti lasci a chiudere la porta dimenticando



Ma mentre stai per andartene la terra comincia a tremare paurosamente, crepe abissali si aprono sotto i tuoi piedi ed un vento impetuoso soffiava contro di te. Prima che tu riesca a raggiungere il cerchio di pietre, il vento ti solleva trascinandoti con sé in una folle corsa nel cielo. Poi, quando il pozzo sembra un puntino sbiadito, cessa all'improvviso, lasciandoti precipitare privo di sensi in un vuoto senza fine. Vai a **375**.



(fig. 21) Un orrendo figura armato di mummia

343

Una volta giunto sulla balconata, ti trovi di fronte un'imponente porta a tue battenti, sistemata tra i basti di due generosi del diciannovesimo secolo. Verso nord e verso sud si estende il corridoio che attraversa tutta la casa. Aprirai la doppia porta? Vai al 325. O ti dirigi verso la parte nord del corridoio? Vai al 245. Oppure verso la parte sud? Vai al 204.

344

Schivi con forza Aushch per scavalcare definitivamente tra le battenti, si vede preannunciare un grosso oggetto sul fondo del corridoio. Ma un improvviso scatto alle tue spalle ti fa girare appena in tempo per vedere che una colonna di fuoco si profonde verso di te in un'ombra terrificante che a poco a poco prende la forma di una testa di serpente. Devi agire immediatamente se vuoi tentare di chiuderla la porta monumentale aperta da Aushch. Hai una sola speranza: riuscire in qualche modo a strappare la piramide di cristallo. Userai lo scettro di Thor? Vai al 342. La spada katana, il bastone di stocco? Vai al 355. La zuffa del dragnone? Vai al 319. O strapperai la piramide dall'altare per gettarla dietro il cadavere di Aushch nella voragine di fuoco? Vai al 224.

345 (fig. 21)

Nor appena ti giri, ti trovi di fronte ad un orrendo figura armato di mummia che ti vibra un colpo terrificante. Per fortuna sei riuscito a prevedere in tempo la sua mossa e ti sei scansato.



Il tuo avversario è un gobbo dalla pelle corrotta, semi-  
l'ra uscito dalla tomba dove stava già decomponendo-  
si. Gli abiti sono a brandelli e ammuffiti e il respiro  
insanabile e faticoso puzza di marcio. E lui non ti mi-  
naccia nuovamente con l'ascia senza farti tempo di  
estrarre la pistola. Come farai a difenderti con uno  
dei pesanti candeleoni che si trovano sulle tavole? Vai  
al 335. O semplicemente andargli a fianco e cercando  
di strappargli l'ascia di mano? Vai al 312.

### 346

V. Lottate insieme verso lo scattale, uno dei mostri  
simile ad un grande porcospino, riesce ad afferrarti  
per una spalla ma te ne liberi facilmente gettandoti a  
terra di fianco al crano grato. Haroki adarci sono al-  
cuni vasi di polvere, che Vashach sostiene essere il  
cadavere di cui egli si serve per dissolvere le creature.  
Basta spargerne un po' sui nostri nemici e subito essi  
si trasformeranno in polvere. Vieni, togliamoci da que-  
sto laboratorio maledetto.

Dallo scattale hai preso tre vasi di polvere. Segnali sul  
Registro Persona e con il nome di 3 Vasi di Polvere  
di Cadavere 3D. Ciò significa che se li vorrai usare  
invrai mettere alla prova la tua Abilità, e in caso di  
successo il vaso esploderà tra gli avversari, procuran-  
do alla loro Resistenza un danno pari al valore di tre  
dadi (3D). Se invece fallirai, il vaso non esploderà. Vai  
al 309.

### 347

Punti la pistola per sparare uno, due o tre colpi con-  
tro il Ka, che tuttavia è un bersaglio alquanto difficile  
perché volazza disordinatamente sopra di te, facendo

perdere continuamente la mira. Nello sparare devi  
quindi sottrarre 1 punto alla tua Abilità prima di met-  
terla alla prova. Se riesce a colpire il Ka accendilo, e  
vai al 367.



Se invece sopravvive l'attacco alla sua vita, costringi  
gli altri a combattere contro la sua Abilità 8. In  
caso ti vinca, infliggerai con gli altri 2 punti di van-  
taggio alla tua Resistenza, se si rilacerà, vai al 228.  
Se invece sei ancora vivo, puoi continuare a comba-  
ttere ripetendo questo paragrafo. Oppure puoi tirar  
fuori la spada kafra. Vai al 249. Oppure prendere il  
scettro di Thot, il bastone o lo stacco. Vai al 326.

### 348

Ti lasci scivolare giù dalla barca nel fango, e comin-  
ci a camminare faticosamente verso la terraterma. A



Improvviso il nocchiero, che sembrava essersi dissolto nel nulla, si materializza accanto a te con la mano tesa. Non fai in tempo a renderti conto della sua presenza, che senti la sua mano affondare nel tuo petto strappandoti il cuore.

«Pazzo mortale!» sussurra la voce del nocchiero all'orecchio sinistro, certo, nel regno dei morti, ma in modo ben diverso!»

Con un ultimo gemito scivoli a terra, mentre il nocchiero ti trascina fino al molo dove ti abbandona. È la fine della tua avventura.

349

Scivoli nel corridoio deserto, per dirigerti verso la sala buia e fredda dei dirigibile. Vincendo la tentazione di fermarti nella sala da cui proviene l'invitante chiacchierio dei passeggeri a cena.

Giunto davanti alla porta su cui c'è un cartello "Riservato al 'L'aspapaggio' entri furtivo ti trovi di fronte a uno spazio enorme attraversato da una serie di camminamenti di metallo a diversi livelli che portano ad altrettante zone di controllo delle macchine della nave. Un freddo intenso ti riempie le ossa e un brivido di paura ti percorre tutte le membra quante ancora al di là dei confini di ogni ragione, ti sta attardando a una sommità della nave *Lucireja*?

Percorrendo le passerelle di ferro che portano verso l'alto, superi una serie infinita di vassoi manometri, termometri, indicatori che controllano le riserve di gas del dirigibile. Una squadra di operai, nel suo giro di controllo, ti costringe per un momento a nasconderti ma un attimo dopo puoi già proseguire verso una sca-

la a chioce ma che sai senza dubbio all'esterno sulla sommità del dirigibile. Men mano che ti avvicini, ti aspetti. Il brivido dei motori si smorza, sostituito da quello di una violenta tempesta. Vai al 328

350 (fig. 22)

L'aereo sa che è in pericolo e si muove. Il tuo cuore si ferma al rispostio nella curva di una Nave. Un altro passeggero si muove che viene colto nel momento di paura a supporre che se che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.

Quando che l'aria un po' di freddo si dice, per te, si muove. Un altro passeggero si muove che viene colto nel momento di paura a supporre che se che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.

Quando che l'aria un po' di freddo si dice, per te, si muove. Un altro passeggero si muove che viene colto nel momento di paura a supporre che se che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.

Quando che l'aria un po' di freddo si dice, per te, si muove. Un altro passeggero si muove che viene colto nel momento di paura a supporre che se che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.

Quando che l'aria un po' di freddo si dice, per te, si muove. Un altro passeggero si muove che viene colto nel momento di paura a supporre che se che ti mostra subito una sistemazione di fortuna.





fig. 22) Te fa un cenno di saluto

351

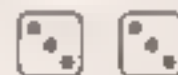
Se lo scuro ha ridotto la Resistenza della creatura, non  
spara, vai al 288. Altrimenti, ti contrattacca.  
Devi lottare contro la sua Abilità (8). Se vince, vai al  
267. Se perde, crolla con la sua fiaccata pancetta for-  
ma il suo sudore. Riuscirà a mantenerti in equili-  
brio. Devi mettere alla prova la tua forza contro la  
sua. Se la favele il combattimento. Se ti vince,  
vai al 368. Se invece per il paio con lui, accarezzalo con  
il fazzoletto, vai al 229, o sparando nuovamente. In  
questo caso, puoi far fuoco una, due o tre volte, come  
preferisci. Ricorda di mettere sempre una prova di  
Abilità di sommare il totale. Se l'uno che ha  
provocato e di togliere le pallottole sparate dal Reg-  
istro Persone. Per le varie edizioni, queste pagine  
ti

352

La lotta si avvia, ormai alle ultime battute per  
combattere non ha che il canno della pistola o l'eser-  
cizio contro la forza delle mandibole della bestia.  
La prima mossa è tua. Se riesci a dimostrare la tua  
Virtù, toglie 2 punti alla Resistenza della creatura. Nel  
caso sia morta, vai al 230. Altrimenti, leggi avanti.  
Se non vuoi che insetti assassini ti tratigga con le  
zanne avvelenate, devi lottare contro la sua Abilità  
(8). Se vince ti toglie 2 punti di Resistenza e se con-  
co ti riduci a 0, vai al 271. Altrimenti, la battaglia  
continua riprendi dall'inizio questo paragrafo.

353

Que cattivere ansimante sta cercando di farti fuori,  
infatti ti cerca tastando intorno con i suoi secchi arti



blenditi. Arretrati qualche passo, per non essere premiato calpestando sfortunatamente alcuni cocci di vetro. richiami l'attenzione della mummia che dopo esser fermata un attimo con la testa nuda, come in scena, si gira proprio dalla tua parte.



Con notevole sagacia tread l'aspetto a più forti aspetti — do il momento adatto per cercare di infliz. Metti alla prova la tua Anima se hai successo, e ad indebolire la sua Resistenza. Vai al 363. Se i sei, vai al 147.

### 354

Alle pagine dodici del libro puoi leggere: Prima ancora che il tempo esistesse regnava solamente il della Grande Oscurità, un'intelligenza dai terrificante po. Ma quando fu creato l'universo che noi abitiamo, essa fu sgregata e dispersa nel cosmo, dove ancora dimora nas. Ho appreso della sua esistenza da alcuni raccapriccianti e conti della mitologia egizia, e ne ho studiato la natura

istruzioni in manoscritto di certe tavolette d'argilla, ritrovate in alcune città dell'India. Ma ne ho appreso in pieno la spaventosa potenza osservando i bassorilievi che si trovano nel tempio proibito dei Maya, nella città di Chiqua.

Ho saputo così che ci sono cinque manifestazioni della Grande Oscurità. La prima è Het, la Sterminatrice il cui elemento è il fuoco e la cui incarnazione è il serpente. La seconda è Yem, il corruttore il cui elemento è lo spirito e la cui incarnazione è il porco che tutto divorza. Poi c'è W endigo, cavaliere del vento, Byetibog, insidia degli abissi marini e Apep, che sorregge senza posa in ogni angolo della terra.

Da sempre e in ogni dove questi cinque orrori sono in agguato per distruggere l'umanità. Luttuosa ci sono anche delle misteriose entità benefiche che si sono poste a difesa dell'umanità e delle sue misere conoscenze. Il principato di questi custodi è una divinità nota presso gli Egizi con il nome di Thot, nel quale i cinque elementi della Grande Oscurità confluiscono armonizzando i grazie alla potenza del sapere. Poiché dunque i custodi racchiudono in sé l'equilibrio di tutti e sei gli elementi, possono essere senz'altro ritenuti i protettori di tutti gli esseri intelligenti.

Vai al 321

### 355

Scalfata di uno scintillante alone blu, la piramide di cristallo brilla su l'altare. Ti avvicini abbattendo l'arnia sul magico oggetto, che si spezza in mille pezzi in uno scintillio di luci e di tuoni. Per un attimo sei travolto dalla tanta violenza e cadi a terra completamente accecato, perdendo 3 punti di Resistenza.

Appena riesci ad alzare lo sguardo, scorgi la gigantesca figura di Het che si erge protendendo gli artigli

per atterrarti, ma non appena si muove verso di te crolla a ritroso precipitando con un urlo turibondo nel pozzo infuocato. Devi riuscire a chiudere la porta dimensionale!

Stai già allontanarti quando all'improvviso a terra cominciano a tremare paurosamente mentre profondissime crepe si aprono sotto i tuoi piedi. Un vento impetuoso ti assale, cercando di travolgerti prima che tu riesca a raggiungere il cerchio di pietre poco lontano. Una clava ancora e il vento ti solleva trascinandoti con sé in una folle corsa attraverso il cielo. Poi quando il pozzo sembra in lontananza lo zingaro cessa improvvisamente di precipitare, prova e senza in un vuoto senza fine. Vai al 375

### 356

Questo è senz'altro l'altro principale da cui si accede a Swanwick House. L'ambiente è spazioso con un'imponente scalinata, finemente lavorata, che sale lungo il lato nord del salone e porta a un ballatoio che corre lungo il lato ovest. L'arredamento è piuttosto austero: vi è un solo attaccapanni vuoto ai piedi del salone e nell'angolo di sud-est c'è una collezione di armature che fa da cornice ad un tavolo rotondo su cui giacciono delle lettere sparse.

Vuoi leggere le lettere? Vai al 370 () vuoi salire le scale? Vai al 343.

### 357

Lo hai mancato e mentre la bestia continua a vitellare in angoli sopra la tua testa, escine di oscurità che ti circonda altri due suoi simili.

Senza perdere tempo attaccchi per primo. Per riuscire a ferire il Ka devi mettere alla prova la tua Abilità e in caso di vittoria la spada ka'ra colpirà con una violenza doppia a quella solita.

Dopo questo primo scontro i Ka si prava sstati e si cercheranno a loro volta separatamente. Ciascuno di essi dovrà mettere alla prova la propria Abilità. Ad ogni successo perderai 2 punti di Resistenza. I Ka hanno una resistenza di 2 punti ed una Vitalità di 10 ciascuno.

La battaglia continuerà in questo modo finché o tu o i Ka non ne uscite vittoriosi. Nel caso tu venga sconfitto i Ka si cibano delle tue carni, ponendo così fine alla tua avventura. Se invece sarà riuscito ad ucciderli potrai proseguire verso il pozzo del tempo. Vai al 289

### 358

Questa vista spaventosa ti è costata 1 punto di Vitalità.

Tu e Harold siete come impietritti nel mezzo della stanza, mentre quella rea sconvolgente si incipica e si insidia tra i macchinari cercando di circondarvi. Sarebbe necessario avere un'arma in grado di combattere tutti insieme.

Harold ti chiama: «Presto, su quello scaffale c'è un'arma che Ausbach usa per distruggere questi esseri quando non lo servono a dovere».

Farai come Harold suggerisce? Vai al 346 () preferisci afferrare una delle armi medioevali all'ente alla tua sinistra? Vai al 148



(fig. 23) Qualcosa si sta materializzando

359

Con gli occhi sgranati su questo essere terrificante perdi 1 punto. **Vincita** Non si tratta di uno scherzo di natura, ma di un modello animato da una forza magica per sfidare la primizia di Kefu, che con movimenti meccanici scatta contro te. **Vincita** su Registro Personale. Le tua Resistenza di 12 punti. Cosa pensi di fare contro questi scorpioni di argilla, tagate? Vai al 281. Sbarrez? Vai al 264. Di incerti con il destino e con lo scacco? Vai al 231. O usare il zufolo del drago? Vai al 200.

360

Con un vecchissimo scudo si faga il franco, ma tu non puoi vedere cosa ti affiora che trascina dolcemente sul pavimento. Avvinghiamoci l'uno all'altro rotolate lottando furiosamente, fino a che le fiamme che fuoruscino le piazze non ordino le vostre teste. Decidete a tutti i costi a gettare. Anche, raster, e una in una di quella maschera di odio, ne piazze, opponendoli con tutta la tua forza a sua. Se vinci vai al 344. Se perdi vai al 286.

361 (fig. 23)

Mentre attraversi la stanza ti pare di percepire uno strano movimento accanto al caminetto, come se all'improvviso avesse cominciato a fumare. Ma alla luce della torcia ti accorgi che non si tratta di fumo, ma di una specie di sfera nebulosa, densa ed opaca, che esce dal quadro sopra il caminetto. Qualcosa di terribile, di impovertito e di inafferrabile si sta materializzando davanti a te. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al 24. Se perdi, vai al 4.

La cintura di sicurezza si blocca tenendoti ben seduto, mentre l'aereo precipita o picchia. I motori sono fuori giri e rombono come impazziti: devi assolutamente riuscire a far riprendere quota all'aereo prima che si schianti al suolo. Il tavolo di combattimento misura la tua Abilità nel riprendere controllo dell'aereo. 7) Se vuoi, vai al 241. Se preferisci vai al 323.

Quando la punta della spada staccata si gira, la marmitta, un grido soffocato e gorgogliante esce da una creatura che comincia a lottare visceralmente per strappare l'arma dalle tue mani.

Sulla Tavola di Combattimento misura la tua Forza contro quella stregua della marmitta. 8) Se vuoi, vai al 105. Se preferisci, riesci a riprenderti la spada. Vai al 26.

Una sottile nebbiolina copre il sentiero che conduce al tempio dei morti. La costruzione è completamente in rovina: le imponenti colonne giacciono spezzate al suolo, le statue di bronzo senza testa e senza braccia appaiono consunte dal tempo. Mentre ti avvicini, not che dal tetto aperto esce un filo di fumo grigio. Sarà abbastanza coraggioso da entrare nel tempio? Vai al 56. O preferisci cercare la strada verso il pozzo del tempo? Vai al 337.

Le ombre che intravedi si fanno a poco a poco più distinte e ti appare l'esterno de *Lutetia*, dove si sta scatenando una violenta tempesta. Tra i lampi che squarciano le nubi e i turboni d'acqua che si rovesciano dal cielo buio vedi nettamente il profilo di un uomo in piedi, contro il parapetto del ponte superiore che dirigi. Un'improvvisa lampina sembra investirti, ma egli rimane intatto con un braccio sollevato. Poi si volta e con una tra le tante specie di armi elettriche che dissolve l'immagine ne serpenti.

È evidente che questo *Aesalon* è un mago piuttosto potente e che lo preferisce a servirsene per assicurarsi che non stenderà effettivamente. Comunque, tu cogli quell'occasione che ti vuoi portar dietro e lasci la cabina. Vai al 349.

Prima che tu possa reagire, un colpo tremendo ti raggiunge alla schiena mandandoti a lungo disteso sul tavolo e facendoti perdere 3 punti di Resistenza. Ansimando per dolore ti volti e ti trovi di fronte ad un orrendo gigante armato di marmitta. È un gobbo dalla pelle coriacea, sembra uscito dalla tomba dove stava già decomponendosi. Gli abiti sono a brandelli ed ammuffiti e il suo respiro affannoso puzza di marcio. Con massa farnetica e di nuovo sopra, minacciandoti con la marmitta sicché non ha tempo di pantare a pancia vuota, impugnare uno dei pesanti candeliari come arma. Vai al 335. Oppure vuoi tentare di strappare la marmitta dalle mani del gobbo? Vai al 312.



Un uro agonizzante esce dalla grotta del Na che tra piante e sangue cade al suo accanto a te. Con la punta del pene lo rivolgi per verificare che sia proprio morto. Poi con un sospiro di sollievo ti avvii verso il pozzo del tempo. Vai al 289

Perdi l'equilibrio, e ne cadere sulla sabbia il fazzoletto sfugge di mano. Devi far tua la bestia prima che ti ingarbi. Se la pistola è scarica vai al 341

Altrimenti puoi sparare una, due o tre volte come preferisci, mettendoti ogni volta alla prova la tua Atilità, segnando il danno provocato e togliendo dal Registro Personale il numero delle pallottole sparate. Se sei riuscito a uccidere la creatura, vai al 288. Se invece sopravvive, vai al 267.

Quando ti svegli, al mattino, hai recuperato metà della Resistenza e della Vitalità perdute durante gli avvenimenti della notte scorsa. Il maggiordomo ti ha già preparato i bagagli e ti ha ricaricato la pistola, tuttavia per precauzione preferisci prendere ancora un caricatore e scegli se portare con te il bastone da montagna o lo stocco.

Scendi poi nella stanza per fare una leggera colazione che ti fa recuperare ancora il punto di Resistenza. Intanto Petric Smith prenota il volo per il Cairo e un appartamento al Grand Hotel. Appena terminata la colazione il vecchio amico ti porge un ciondolo finemente lavorato, appeso ad una stringa di cuoio. Si

tratta di uno scarabeo fatto di un cristallo blu assai raro.

«Quest è un Tofah, uno scarabeo» ti dice «Si narra presso gli Egizi che i maghi usavano questa specie di oggetti per riflettere sui nemici gli incantesimi che venivano scagliati contro di loro. Certo si tratta solo di dierie che hanno fatto. Ma se questo Aashach è un servo della Grande Escorta, può darsi che lo scarabeo possa esserti utile».



«Devi conservarlo» continua riducubando, «che ho preso in prestito lo scarabeo di un mio amico collezionista. Spero che non si accorga di questo furtarello». Ringrazi Petric Smith per il dono, dopo di che raccogli i bagagli e parti. Segna sul Registro Personale lo scarabeo blu.

Al aeroporto trovi l'aereo del quale fuori del capanno con il motore acceso, pronto a partire. Sali a bordo, lo porti in posizione di decollo e prendi il volo. Sfortunatamente il maledetto, oltre ad essere pieno di spifferi e troppo lento. Così dopo una traversata piuttosto disagiata arrivi a Parigi quando ormai il dirigibile *Lucrezia* è già partito per Vienna. Non ti resta che sperare di trovare un passaggio sull'aereo postale notturno. Vai al 350



Tra le molte lettere indirizzate a sir Roderick Lathers, che giacciono sul tavolino ancora chiuse, ce ne sono due indirizzate al barone Ausbach. Su una delle due buste c'è il timbro postale dell'aeroporto di Croydon, con la data di tre giorni prima, però dentro non c'è niente. Nell'altra busta c'è la lettera di un certo Hiram T. Schroeder, definito nell'intestazione 'Collezionista di curiosità e rarità antropologiche'. Nella sua lettera il collezionista conferma un incontro con il barone Ausbach alle tre pomeridiane del 25, insomma per oggi stesso! Tuttavia non vi è alcuna indicazione sul luogo dell'incontro. Rimetti la lettera sul tavolino e sali la scala. Vai al 343.

## 371

Intavoli con il Commissario di bordo una conversazione sulla storia del dirigibile. Questo argomento deve essere uno dei suoi preferiti, perché subito comincia ad infilarti una sequela di aneddoti sui passeggeri che ha conosciuto. Così non ti è difficile condurre in breve il discorso su ciò che più ti interessa: il barone Bachaus e Hiram T. Schroeder. «Una strana coppia, quei due» osserva il Commissario. «Si sono imbarcati con lo stesso biglietto, ma stanno ritirati ciascuno per conto proprio nelle loro cabine. Il barone non esce proprio mai, ed è accudito da una bella, ma muta infermiera o governante. Deve essere senz'altro un invalido. Quanto all'americano, ha l'aria di essere un suo gregario. Non l'ho visto che una o due volte, perché anche lui la maggior parte del tempo la passa nella sua cabina disteso sul letto, con le cortine abbassate. Credo sia un esploratore o qualcosa del ge-

nere...» Una volta che il Commissario comincia a parlare sembra piuttosto difficile fermarlo, ma poiché ritieni di aver avuto le informazioni che poteva darti, cerchi una buona scusa per andartene. Su chi si avvieranno le tue prime indagini: sul barone Bachaus, alla cabina 3? Vai al 192. O sull'americano Hiram T. Schroeder, alla cabina 7? Vai al 78.

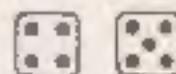
## 372

Ti siedi al posto dell'aiuto pilota per metterti alla guida dell'aereo, che sta attraversando proprio in quel momento densi banchi di nuvole al di sotto delle quali - ma dove? - stanno in agguato i picchi delle Alpi! Riuscirai a riportare in rotta il velivolo prima che precipiti o che si schianti contro qualche montagna? Devi misurare sulla Tavola di Combattimento la tua Abilità nel manovrare i comandi dell'aereo (7). Se vinci, vai al 241. Se fallisci, vai al 362.

## 373

L'orribile vista di quei mostri ti è costata 2 punti di Volontà. Mentre tu ed Harold siete come impietriti nel mezzo del salone, l'orda delle creature scivola qua e là sopra i macchinari cercando di circondarvi. Febbrilmente pensi ad un'arma che possa essere efficace per combatterli in massa.

La voce di Harold Lathers interrompe i tuoi pensieri: «Presto» grida. «Sullo scaffale c'è un'arma che Ausbach usa contro i suoi animaletti, quando questi non lo servono a dovere». Farai come Harold ti suggerisce? Vai al 346. O prenderai una delle armi medioevali allineate alla tua sinistra? Vai al 148.



Nella caverna, piuttosto ampia, ci sono un centinaio di statuette di argilla di scorpioni, granchi, scarafaggi ed altre schifose creature, un incredibile ammasso di insetti e crostacei. Alcuni sono di taglia naturale altri invece sono enormi, e alla luce della lanterna producono ombre minacciose che sembrano muoversi con te, mentre attraversi la caverna.

I tuoi primi passi si perdono in un profondo silenzio, ma ben presto ti pare di udire un rumore cadenzato che ti segue. Ti fermi in ascolto accanto al modello di uno scarabeo gigante; il rumore si avvicina! Alzi la lanterna per vedere più lontano ed ecco che dall'ombra scura si delinea la sagoma di un enorme scorpione rosso, alto come te. Le tenaglie si protendono in avanti per afferrarti; ma, quel che è peggio, il suo pungiglione acuminato sporge dalla coda pronta a scattare. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza. Se vinci, vai al 359. Se perdi, vai al 292.

## 375 \*

Quando ti svegli, Petrie-Smith ti è accanto con una pezzuola bagnata con cui ti bagna di quando in quando la fronte. Non ti ricordi quasi nulla della tua fuga dalla piramide, tranne che ad un certo punto ti sei ritrovato nella camera che si trova sull'orlo del mondo degli inferi, e che sei fuggito attraverso infinite gallerie e passaggi bui mentre tutto intorno a te precipitava.

Petrie-Smith ti racconta allora che sei stato trovato dopo che era stata organizzata una spedizione per ve-

(fig. 24) È un enorme scorpione

nirti a soccorrere, quando la piramide aveva cominciato a crollare.

«È stato proprio Harold a trovarti, svenuto sul pavimento della Grande Galleria. Dice di averti trovato con questa strana statuetta in mano».

Ciò dicendo ti mostra una statuina grezza che raffigura il dio Thot, con stretto in mano lo scettro e un'inconfondibile rappresentazione di Ausbach.

Finisce così la tua avventura *Nel Vortice del Tempo*.

## NEL VORTICE DEL TEMPO

Un incubo spaventoso si cela  
tra queste pagine:  
per affrontarlo devi armarti con un paio  
di dadi, una gomma e una matita.

**In questo libro il protagonista sei tu.**

Cos'è in realtà quella  
piccola piramide di cristallo?  
È forse la chiave che consente di  
varcare la soglia dello spazio  
e del tempo? Domande inquietanti,  
la cui risposta si trova forse  
nelle sale del British Museum,  
un luogo dove la storia e la leggenda  
hanno depositato le loro tracce  
millenarie. Antiche maledizioni  
dell'Egitto dei Faraoni, vampiri,  
dirigibili, evocazioni, case neogotiche  
abitate da spettri...  
tutto sembra ruotare  
nel vortice del tempo.

**In questo libro il protagonista sei tu.**  
Nervi saldi, amico, e buona fortuna...

superino illustrata di Tony Oakes

ISBN 95 7368 170 3

2



oltre  
l'incubo

librogame<sup>®</sup>  
il protagonista sei tu